Frank G. Ripel

Sixtrum

La Magia in teoria
(versione integrale)

Volume I
(Draconismo, Nagualismo, Ixlanismo)

Orion

© 2024 by Frank G. Ripel

ISBN: 9798346203834

Prefazione

Ho dedicato tutta la mia vita allo studio e alla pratica della Magia... null'altro ho fatto nella mia vita, null'altro voglio fare e null'altro farò!

La mia opera

Con la stesura di *Psicopompo* credetti di aver concluso la mia testimonianza, ma non fu così… dovevo completare il mio compito, dovevo realizzare l'opera finale, il mio coronamento, la "ciliegina sulla torta".

La stesura di *Sixtrum* – opera in tre volumi – rappresenta la *ricapitolazione* complessiva approfondita, in altre parole la rivisitazione strutturale – in forma globulare – di tutto il mio sistema magico, al fine di perfezionarlo.

Il mio intendimento iniziale fu quello di mettere assieme, in modo organico e sistematico, le conoscenze essenziali esposte nelle mie opere precedenti, ma ben presto mi accorsi che la struttura dell'opera possedeva una linearità inaspettata; i passi citati concorrevano alla formazione di nuove conoscenze che solo ora sono in grado di valutare.

Perché Sixtrum

Il *sistrum* (dal greco *seistron*, letteralmente "ciò che viene scosso") era uno degli strumenti musicali più sacri nell'antico

Egitto e si credeva che possedesse potenti proprietà magiche. Esso venne utilizzato nel culto di Hathor, la dea di gioia, festa, fertilità, erotismo e danza.

Come testimoniava lo stesso Plutarco: “Il *sistrum* chiarisce che tutte le cose esistenti devono essere scosse – agitate e non cessare mai di muoversi – e per così dire essere svegliate e agitate quando diventano sonnolenti e torpide”.

Come il *sistrum* – strumento musicale – ha la funzione di ‘scuotere’ le menti sonnolenti degli uomini, così il *Sixtrum* – opera magica – ha la funzione di risvegliare la consapevolezza umana.

Introduzione

L'opera intitolata "Sixtrum" è divisa in tre volumi.

Nel primo volume viene presentata la magia naturale nel suo aspetto teorico, mentre nel secondo volume viene presentata la magia naturale-alchemica nel suo aspetto pratico. Infine, nel terzo volume vengono presentati dei temi di carattere esoterico.

Tutti e tre i volumi rappresentano un'opera il cui contenuto enuncia l'*essenza* della Magia, la finalità ultima di ogni mago, il conseguimento dell'immortalità.

Il presente volume

Il presente volume –quarta edizione rivista e corretta – è diviso in tre parti: Draconismo, Nagualismo e Ixlanismo.

La parte riguardante il Draconismo è costituita da dieci capitoli che sono riferibili al Regno della Prima Attenzione.

La parte riguardante il Nagualismo è costituita da cinque capitoli che sono riferibili a cinque Regni: il Regno della Seconda Attenzione, della Terza, della Zero, della Quarta e della Quinta.

La parte riguardante l'Ixlanismo è costituita da un capitolo che è riferibile alla Quinta Attenzione.

Infine, nel presente volume appare un appendice.

N.B. – Il termine "Draconismo" e "Ixlanismo" sono stati da me coniati.

Draconismo: il Primo Dominio

Il Draconismo – unione di sette Tradizioni esoteriche – riguarda il Primo Dominio, cioè il Regno della Prima Attenzione a cui appartengono i Misteri dello Spazio e i Misteri dell'Uomo, collegati al lato destro-luminoso dell'uomo.

Le dieci Porte principali e le otto secondarie.

Al Regno della Prima Attenzione possiamo attribuire dieci Porte principali – nove di esse sono maggiori – e otto secondarie.

Nel *Liber AHBH* (*AM*, 1, III, 6.) viene detto: "Erigi un Tempio sulla Montagna, adornalo di strani fiori che io darò e invocami. Ma sappi che ciò è un controsenso, perché sotto la volta del cielo stellato, e là soltanto, tu mi invocherai".

Se è un controsenso invocare la dea Nuith nel Tempio eretto sulla Montagna appare evidente che non può trattarsi di un tempio materiale, bensì di un Tempio spirituale che va eretto sulla Montagna Sacra, ossia su tutto il lavoro magico da me svolto e testimoniato attraverso i miei libri. Pertanto, gli "strani fiori" che lei darà per adornare il Tempio sono i fiori di loto dei *chakra* (centri di forza) e la sua invocazione è di tipo interiore, ossia l'evocazione della conoscenza della dea Nuith espressa attraverso le dieci 'porte' principali (i dieci *chakra* principali) e le otto secondarie (gli otto *chakra* secondari).

I fiori di loto principali.

A ogni 'porta' principale o *chakra* principale corrisponde un fiore di loto avente un determinato numero di petali.

Prima 'porta' o *chakra*: centro basale – quattro petali.
Seconda 'porta' o *chakra*: centro genitale – cinque petali.
Terza 'porta' o *chakra*: centro ombelicale – sei petali.
Quarta 'porta' o *chakra*: centro cardiaco – nove petali.
Quinta 'porta' o *chakra*: centro laringeo – undici petali.
Sesta 'porta' o *chakra*: centro frontale – dodici petali.
Settima 'porta' o *chakra*: centro occipitale – tredici petali.
Ottava 'porta' o *chakra*: centro coronale – quattordici petali.
Nona 'porta' o *chakra*: primo centro al di sopra della testa –

quindici petali.

Decima ‘porta’ o *chakra*: secondo centro al di sopra della testa – diciotto petali (più un diciannovesimo perché il *chakra* è doppio).

N.B. – Il numero dei petali riferito a ogni fiore di loto è quello reale e non quello simbolico come si può trovare nella Tradizione induista.

I fiori di loto secondari.

A ogni ‘porta’ secondaria o *chakra* secondario corrisponde un fiore di loto avente un determinato numero di petali.

Prima ‘porta’ o *chakra*: centro del piede destro – due petali.

Seconda ‘porta’ o *chakra*: centro del piede sinistro – due petali.

Terza ‘porta’ o *chakra*: centro della scapola destra – tre petali.

Quarta ‘porta’ o *chakra*: centro della scapola sinistra – tre petali.

Quinta ‘porta’ o *chakra*: centro della mano destra – due petali.

Sesta ‘porta’ o *chakra*: centro della mano sinistra – due petali.

Settima ‘porta’ o *chakra*: centro dell’occhio destro – tre petali.

Ottava ‘porta’ o *chakra*: centro dell’occhio sinistro – tre petali.

N.B. – Il numero dei petali riferito a ogni fiore di loto è quello reale e non quello simbolico come si può trovare nella Tradizione induista.

Nagualismo: il Secondo Dominio

Il Nagualismo – ottava Tradizione esoterica – riguarda il Secondo Dominio, ossia il Regno della Seconda Attenzione, il Regno della Terza Attenzione, il Regno dell’Attenzione Zero, il Regno della Quarta Attenzione, il Regno della Quinta Attenzione.

A tali Regni appartengono i Misteri del Tempo, collegati al lato sinistro-oscuro dell'uomo.

Ixlanismo: il Terzo Dominio

L'Ixlanismo – nona Tradizione esoterica – riguarda il Terzo Dominio... la Quinta Attenzione. A tale Attenzione appartengono i Misteri della consapevolezza-percettiva, collegati all'aspetto centrale-attivo dell'uomo.

Considerazione

Nell'Età dell'Oro, la magia naturale era costituita da quattro arti: l'arte di *apprendere*, l'arte di *cacciare*, l'arte di *sognare* e l'arte di *giocare*. La prima arte era quella principale, mentre le altre tre erano connesse a essa. Alla prima arte possiamo far corrispondere il Draconismo, il Nagualismo e l'Ixlanismo, alla seconda il Draconismo, alla terza il Nagualismo e alla quarta l'Ixlanismo.

Alla fine dell'Età dell'Oro, i quattro dèi – Hastur e Cthulhu, Ichtonh e Mithra – decisero di trasmettere la conoscenza con un criterio diverso rispetto a come veniva impartita su Atlantide.

Nel presente volume viene proposta la sistemazione relativa a quella ordinata dai quattro dèi, in cui l'arte di *cacciare* venne inserita negli insegnamenti riguardanti il Nagualismo.

Parte Prima

Draconismo
(Il Primo Dominio)

Nota introduttiva

Nell'Età dell'Oro i Misteri dello Spazio venivano custoditi nel Tempio Bianco e i Misteri dell'Uomo nel Tempio Rosso.

Il Draconismo

Con la fine di Atlantide, circa 13.000 anni fa, ebbe termine l'Età dell'Oro e a essa fece seguito l'Età Intermedia in cui la Conoscenza dei Misteri del Tempio Bianco e del Tempio Rosso venne portata nella "terra del grande fiume" (Egitto). Questo tipo di Conoscenza è oggi noto come "Draconismo".

Dopo l'Età Intermedia fece seguito l'Età dell'Argento in cui il Draconismo si diffuse notevolmente.

Infine, fece seguito l'Età Oscura in cui il Draconismo venne diffuso, frammentariamente, presso diversi popoli della Terra. In tal guisa, individuiamo sette frammenti basilari: Yezidismo, Druidismo, Ermetismo, Alchimia, Yoga, Taoismo, Cabbala.

La presente opera

La presente opera propone il Draconismo che si riferisce all'aspetto introduttivo del Grande Eone di Horus-Maat (dal 20 marzo 1990 al 21 dicembre 1999), caratterizzato dall'aspetto introduttivo del Culto Cosmico-Stellare dei Draconiani.

1

Prima Porta

La prima Porta è principale e maggiore, essa corrisponde al centro basale a cui corrisponde un fiore di loto a quattro petali.

Volere

Il primo atto dell'apprendista è quello di *volere*, cioè di voler apprendere la conoscenza magica, ma *volere* non è desiderare. La *volontà* è attiva, mentre il desiderio è passivo.

Sapere

Il secondo atto dell'apprendista è quello di *sapere*, cioè di possedere la conoscenza magica, ma il *sapere* è un processo senza fine. Il *sapere* implica una dedizione totale, poiché lungo è l'arduo cammino della conoscenza.

Osare

Il terzo atto dell'apprendista è quello di *osare*, cioè di mettere in pratica ciò che ha appreso, ma l'*osare* richiede la presenza di un maestro. L'*osare* esige la ferma determinazione senza alcuna ombra di dubbio.

Parlare

Il quarto atto dell'apprendista è quello di *parlare*, cioè di comunicare ai propri compagni ciò che ha sperimentato, ma il *parlare* implica l'uso corretto della parola. Il *parlare* comporta il controllo della propria mente nell'ambito dell'esposizione concettuale.

N.B. – Con l'avvento dell'Età Oscura, avvenuta circa 8.000 anni fa, il *parlare* venne sostituito dal *tacere*.

Varcare la prima Porta

L'apprendista per varcare la prima Porta deve conoscere la composizione dell'energia atomica e dell'energia non-atomica. Inoltre, l'apprendista deve ottenere il controllo sul proprio corpo, sulla propria psiche e sulla propria mente.

La composizione dell'energia atomica e dell'energia non-atomica

Nel Draconismo l'energia dell'universo viene intesa in due modi: atomica e non-atomica.

L'energia atomica.

L'energia atomica si manifesta – in Natura – come Luce connettiva, materia oscura, materia densa, materia intensificata e materia concentrata. Inoltre, l'energia atomica può essere manipolata – in laboratorio – per ottenere la materia *sottile*.

La materia *sottile* può essere resa a tre livelli di densità, che non sono percepibili tramite i cinque sensi. Inoltre vi sono due

livelli intermedi di densità: uno tra il primo e il secondo livello e uno tra il secondo e il terzo livello.

La Luce connettiva è un flusso continuo di Luce; essa si trova tra il terzo e il quarto livello di densità, livello non percepibile tramite i cinque sensi.

La materia oscura è la quinta essenza (etere) della materia densa; essa si trova tra il terzo e il quarto livello di densità, livello non percepibile tramite i cinque sensi.

La materia densa si trova al quarto livello di densità; essa si mostra in tre stati di aggregazione della materia: gassoso, liquido e solido. Inoltre esistono due stati intermedi: fluido e plasmatico. Il primo si colloca tra lo stato gassoso e quello liquido, mentre il secondo tra lo stato liquido e quello solido.

La materia intensificata – "stelle di gran massa" – si trova tra il quarto e il quinto livello di densità, l'intensificazione della materia densa.

La materia concentrata – "buchi neri" – si trova al quinto livello di densità, la massima concentrazione della materia densa.

L'energia non-atomica.

L'energia non-atomica appare – in Natura – come energia *elettro-magnetica* ed energia *electromatica*. Inoltre, queste due forme di energia possono essere manipolate per ottenere i quattro livelli di densità dell'energia non-atomica.

L'energia *elettro-magnetica* e l'*electromatica* appaiono – in Natura – a livello *sottile* e tra il terzo e il quarto livello di densità. Entrambi i livelli non sono percepibili tramite i cinque sensi.

L'energia *elettro-magnetica* e l'*electromatica* possono essere manipolate per realizzare i primi tre livelli di densità, livelli che non sono percepibili tramite i cinque sensi. Inoltre vi sono tre livelli intermedi di densità: uno tra il livello *sottile* e il primo livello, uno tra il primo e il secondo livello e uno tra il secondo e il terzo livello.

L'energia *elettro-magnetica* e l'*electromatica* possono essere manipolate per realizzare il quarto livello di densità, livello che può manifestarsi in cinque stati di aggregazione dell'energia non-

atomica: gassoso, fluido, liquido, plasmatico e solido.

Cariche elettro-magnetiche.
In Natura vi sono dieci cariche *elettro-magnetiche*.
C. *e.-m.* equilibrata 2 a 1 rossa.
C. *e.-m.* concentrata 1 a 2 nera.
C. *e.-m.* equilibrata 1 a 2 azzurra.
C. *e.-m.* diluita 1 a 2 bianca.
C. *e.-m.* intensificata 3 a 3 azzurra.
C. *e.-m.* equilibrata 3 a 3 bianca.
C. *e.-m.* intensificata 4 a 5 grigia.
C. *e.-m.* equilibrata 4 a 5 azzurra.
C. *e.-m.* equilibrata 5 a 4 verde.
C. *e.-m.* equilibrata 6 a 6 gialla.
N.B. – Dallo schema possiamo ricavare che le cariche *elettro-magnetiche* naturali sono di quattro tipi: concentrata, intensificata, equilibrata, diluita.

Carica electromatica.
In Natura vi sono due tipi di carica *electromatica*.
C. *e.* equilibrata 6 bianca.
C. *e.* concentrata 6 nera.

Energia elettro-magnetica.
L'energia *elettro-magnetica* si trova a livello *sottile* e tra il terzo e il quarto livello di densità.
L'energia *elettro-magnetica* – a livello *sottile* – è nota come energia "Od-Ob" (c. *e.-m.* equilibrata 2 a 1 rossa e c. *e.-m.* equilibrata 1 a 2 azzurra) e come energia "GAMU" (c. *e.-m.* equilibrata 3 a 3 bianca).
L'energia *elettro-magnetica* – tra il terzo e il quarto livello di densità – è nota come energia "pranica" (c. *e.-m.* equilibrata 3 a 3 bianca), come energia "vhrilliana" (c. *e.-m.* equilibrata 2 a 1 rossa) e come energia "eyrekiana" (c. *e.-m.* equilibrata 1 a 2 azzurra).

Energia electromatica.

L'energia *electromatica* – energia *electrom* – si trova a livello *sottile* e tra il terzo e il quarto livello di densità.

L'energia *electromatica* – a livello *sottile* – è conosciuta come energia "aoùr" bianca (c. *e*. equilibrata 6) e come energia "aoùr" nera (c. *e*. concentrata 6).

L'energia *electromatica* – tra il terzo e il quarto livello di densità – è nota come energia "catanionica" (c. *e*. equilibrata 6 bianca) e come energia "antanionica" (c. *e*. concentrata 6 nera). Inoltre, l'unione dei *catanioni* – grumo di energia *catanionica* – determina l'orgone bianco e l'unione degli *antanioni* – grumo di energia *antanionica* – l'orgone nero. Infine, l'orgone bianco, a contatto con l'elemento terra, si manifesta come energia "chi-yanica" (c. *e*. equilibrata 6 gialla).

Energia con non-energia.

L'energia non-atomica può essere privata della sua carica *elettro-magnetica* o *electromatica*. Inoltre, tale energia può essere combinata con l'energia non-atomica priva di carica, al fine di creare una combinazione che si manifesta come energia non-atomica plasticizzata.

Il controllo del corpo, della psiche e della mente

L'apprendista per varcare la prima Porta deve ottenere il controllo sul proprio corpo, sulla propria psiche e sulla propria mente.

Il controllo del corpo.

Il controllo sul corpo si ottiene mantenendolo immobile e assumendo una respirazione addominale con un ritmo lento e regolare.

Il controllo della psiche.

Il controllo sulla psiche si ottiene tramite la pronuncia di parole di potere e sull'impiego di diagrammi magici.

Il controllo della mente.

Il controllo sulla mente si ottiene frenando il sorgere irrequieto dei pensieri, concentrando il pensiero su un singolo oggetto e realizzando il vuoto mentale (interruzione del *dialogo interno*).

Varcata la prima Porta

L'apprendista, dopo aver varcato la prima Porta, deve elevare lungo la spina dorsale l'Alone del Potere del Serpente Rosso di Fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1). Poi deve risvegliare il Potere del Serpente Rosso di Fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1). Infine deve attivare la veggenza se è in grado di farlo.

L'Alone del Potere del Serpente Rosso di Fuoco

L'apprendista, varcata la prima Porta, deve elevare lungo la spina dorsale l'Alone del Potere del Serpente Rosso di Fuoco.

L'Alone del Potere del Serpente Rosso di Fuoco.

Il Serpente Rosso di Fuoco risiede dormiente alla base della colonna vertebrale, nel centro basale.

L'apprendista, pronunciando determinate parole di potenza e concentrando la mente su specifici diagrammi magici, eleva lungo la spina dorsale l'Alone del Potere del Serpente Rosso di Fuoco, stimolando i sette centri principali (maggiori) presenti nell'anatomia occulta dell'uomo.

In pratica, l'energia (proiezione) del Potere del Serpente Rosso di Fuoco si eleva lungo l'asse cerebro-spinale fino a raggiungere il centro frontale.

In definitiva, i sette centri principali (maggiori) vengono stimolati e resi un po' più attivi, senza però venir aperti.

Il Risveglio del Potere del Serpente Rosso di Fuoco

L’apprendista, varcata la prima Porta, deve risvegliare il Potere del Serpente Rosso di Fuoco, elevandolo lungo la spina dorsale.

Il Risveglio del Potere del Serpente Rosso di Fuoco.

L’unione dei due canali energetici – uno maschile a destra della colonna vertebrale e uno femminile a sinistra – genera dentro l’asse cerebro-spinale il canale energetico androgino centrale.

L’apprendista, utilizzando determinate pratiche, risveglia il Potere del Serpente Rosso di Fuoco, elevandolo lungo il canale centrale posto all’interno della spina dorsale.

In pratica, il Potere del Serpente Rosso di Fuoco apre – nel suo tragitto – sei centri principali dislocati lungo l’asse cerebro-spinale, dalla base della spina dorsale al cervello. Infine raggiunge e apre il centro frontale.

In definitiva, i sette centri principali (maggiori) vengono del tutto aperti e totalmente attivati. Attraverso di essi l’energia (“Potere”) del Serpente Rosso di Fuoco irrora le ghiandole endocrine e rafforza l’anatomia occulta dell’uomo.

Le corrispondenze tra i sette centri principali e le ghiandole endocrine.

Il centro basale – collocato nella regione tra i genitali e l’ano – riflette la sua influenza nel corpo tramite due canali energetici che si collocano ai lati della colonna vertebrale, in relazione alle ghiandole surrenali.

Il centro genitale – collocato nella regione dei genitali – riflette la sua influenza nel corpo tramite le gonadi.

Il centro ombelicale – collocato nella regione ombelicale – riflette la sua influenza nel corpo tramite il pancreas.

Il centro cardiaco – collocato nella regione del cuore – riflette la sua influenza nel corpo tramite il timo.

Il centro laringeo – collocato nella regione della gola – riflette la sua influenza nel corpo tramite la tiroide.

Il centro frontale – collocato nella regione tra le sopracciglia – riflette la sua influenza nel corpo tramite l’epifisi (ghiandola pineale).

Il centro coronale – collocato nella regione del cervello – riflette la sua influenza nel corpo tramite l'ipofisi (ghiandola pituitaria).

Le parole di potere riguardanti i sette centri principali.
La parola di potere del centro basale è "Lam".
La parola di potere del centro genitale è "Yam".
Le parole di potere del centro ombelicale sono "Vam" (zona ombelicale inferiore) e "Ram" (zona ombelicale superiore).
La parola di potere del centro cardiaco è "Sam".
La parola di potere del centro laringeo è "Ham".
La parola di potere del centro frontale è "On".
La parola di potere del centro coronale è "Aumgn".

Le tre pratiche.
L'apprendista utilizza tre pratiche per risvegliare il Potere del Serpente Rosso di Fuoco.
La prima pratica consiste nella corretta pronuncia delle parole di potere, relative ai sette centri principali dell'anatomia occulta dell'uomo.
La seconda pratica consiste nell'accrescimento di un'acuta concentrazione mentale, assieme a una potente visualizzazione-percettiva.
La terza pratica consiste nel controllo dell'attività sessuale che avviene in due modi: auto-sessuale o con congiunzione sessuale.

L'ottenimento dell'elixir

L'apprendista maschio ottiene la trasformazione – da parte del Serpente Rosso di Fuoco – del suo liquido seminale… la trasformazione in *elixir*.
L'apprendista femmina, invece, fa fuoriuscire dal suo organo genitale un'emanazione fluida azzurrognola, l'*elixir*.

La sperimentazione del Serpente Nero d'Etere

Le mie ricerche in campo esoterico mi hanno portato a ritenere che il Serpente Rosso di Fuoco si collochi nella zona basale inferiore e il Serpente Nero d'Etere nella zona basale superiore. Comunque la sperimentazione del Serpente Nero d'Etere (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) è complessa e di difficile attuazione, non necessaria per l'evoluzione dell'apprendista.

La veggenza

L'apprendista, varcata la prima Porta, attiva la veggenza se è in grado di farlo.

La veggenza.

Nel Draconismo si distinguono due forme di veggenza.

La prima forma di veggenza è diretta e riguarda: 'vedere', 'udire' e 'ricetrasmettere', rapportabili al Primo Dominio.

La veggenza del primo tipo.

La vista, l'udito, e la telepatia si conseguono tramite l'apertura del Terzo Occhio a cui corrisponde, nel corpo fisico, la ghiandola pineale. Se la ghiandola viene adeguatamente stimolata si apre il Terzo Occhio e l'uomo sviluppa tre capacità: la chiaroveggenza, la chiaroudienza e la telepatia.

La prima consente di sviluppare una vista *sottile* in grado di 'vedere' l'energia spaziale non-atomica; la seconda permette di sviluppare un udito *sottile* in grado di 'udire' i suoni provenienti dall'energia spaziale non-atomica; la terza consente di sviluppare una 'ricetrasmissione' *sottile* in grado di ricevere e trasmettere il pensiero.

2

Seconda Porta

La seconda Porta è principale e maggiore, essa corrisponde al centro genitale a cui corrisponde un fiore di loto a cinque petali.

Varcare la seconda Porta

L'apprendista per varcare la seconda Porta deve conoscere la composizione dell'universo manifesto, deve sapere come avviene la nascita dell'universo e come avviene il passaggio tra l'universo manifesto e l'universo non-manifesto.

La composizione dell'universo manifesto

Nel Draconismo si conoscono tre espressioni della Divinità: la Sorgente, il Dio Padre Supremo e il Demiurgo.

La Sorgente e le sue onde di energia.

La Sorgente (Nuith) dimora al centro dell'universo ed è un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – di proporzioni immense, costituito da energia spaziale atomica continua (Luce connettiva).

La Sorgente (Nuith) diffonde nell'universo (Nuit) la Luce connettiva, un flusso continuo di onde di energia che connette tutti i corpi celesti e tutte le forme di vita. Trattasi dell'amore di Nuit... la consapevolezza continua dell'universo.

Il Dio Padre Supremo e le sue onde di energia.

Il Dio Padre Supremo (Azathoth universale) dimora al centro dell'universo (Nuit) ed è un campo di forza – a livello *sottile* di densità – di proporzioni immense, costituito da energia spaziale non-atomica (c. *e.*-*m.* concentrata 1 a 2).

Il Dio Padre Supremo contiene un nucleo di energia non-atomica (c. *e.*-*m.* 2 a 1), il Dio Supremo (Arpocrate universale) che, a sua volta, contiene un Punto primordiale privo di carica energetica, il Dio (Hadit invisibile universale).

Il Dio Padre Supremo è avvolto da un'energia non-atomica (c. *e.*-*m.* 2 a 1), il Padre universale (Shub-Niggurath universale) che, a sua volta, è avvolto da un'energia non-atomica (carica intensificata 3 a 3), la Forza intensificata (Hoor-paar-Kraat universale). Quest'ultima, a sua volta, è avvolta da un'energia non-atomica (carica concentrata 1 a 2), il Velo nero (Yog-Sothoth universale).

Il Dio Padre Supremo con il suo nucleo – stimola la Forza intensificata che, attraverso il Velo nero, genera un'energia non-atomica (c. *e.*-*m.* 3 a 3), la Forza in espansione (Ra-Hoor-Khuit universale), un flusso di onde di energia.

Il Demiurgo e le sue onde di energia.

Il Demiurgo (Giano) dimora al centro dell'universo ed è un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – di proporzioni immense, costituito da energia spaziale atomica (materia oscura). Inoltre, esso è la materia al quarto e al quinto livello di densità.

Il Demiurgo si divide in due aspetti: maschile e femminile. L'aspetto maschile (Maugan) si manifesta sotto la forma del "Grande Mago", a indicare il Grande Illusore della Forma, Yog-Sothoth universale diffuso nell'universo... la Luce nera. L'aspetto

femminile (*Maya*), invece, si manifesta sotto una duplice forma: la Grande Madre e la Grande Illusione della Forma, a indicare, la prima, che contiene la Luce connettiva e, la seconda, che contiene la Luce nera.

L'aspetto femminile e l'aspetto maschile possono venir uniti nell'immagine dell'ermafrodita "*Maya*-Maugan", ossia la Grande Tessitrice dell'Illusione della Forma, ma nella visione concettuale del Demiurgo, inteso come il Costruttore dell'universo fenomenico, possiamo concepirla come "Maugan-*Maya*", il Grande Tessitore dell'Illusione della Forma.

In definitiva, il Demiurgo diffonde nell'universo un flusso di onde di energia (Etere – materia oscura) sotto forma di reticolo. In esse è presente – a livello *sottile* di densità – la Luce nera e – tra il terzo e il quarto livello di densità – la Luce bianca. La prima è costituita da energia spaziale concentrata non-atomica (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), mentre la seconda è costituita da energia spaziale atomica continua.

La nascita dell'universo

Nel Draconismo è noto come avviene la nascita dell'universo non-atomico e atomico.

La nascita dell'universo.

L'Hadit invisibile universale (privo di carica) genera il primo Hadit visibile universale, cioè l'Uno sotto l'aspetto della dualità, ossia l'Arpocrate universale (c. *e.-m.* 2 a 1) con la sua Potenza (Shub-Niggurath universale). Tale generazione avviene attraverso le Acque Cosmiche, il Noun (carica *e.* concentrata 6) contenuto in Nuu (Vuoto Infinito), che subisce un decadimento energetico al suo centro. A questo punto, l'Arpocrate universale, attraverso la sua Potenza (Shub-Niggurath universale), interagisce con il centro del Noun che subisce un altro decadimento energetico e così si genera attorno all'Hadit visibile universale il secondo Hadit visibile universale, ossia l'Azathoth universale (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2). Poi quest'ultimo interagisce con il

centro del Noun che subisce un ulteriore decadimento energetico e così si genera Nuith, la prima Scintilla di Luce, l'Aoùr (c. *e.* 6). Contemporaneamente, si determina un aumento di tensione (stato critico) nell'uovo cosmico.

Immediatamente dopo, la Scintilla di Luce (Aoùr) si espande nel Nulla Illimitato (Nuith), cioè nell'Ain Soph, e così si ottiene l'Ain Soph Aur (Luce Illimitata). Simultaneamente si verifica l'esplosione dell'uovo cosmico (quinto livello di densità) e da esso si libera la Luce connettiva (effluvi, la consapevolezza continua dell'universo) e la materia oscura (Etere, la quinta essenza della materia densa). In questo modo si diffonde nell'universo la Luce connettiva (tra il terzo e il quarto livello di densità) e la materia oscura (tra il terzo e il quarto livello di densità). In quest'ultima inizia a generarsi la materia densa (quarto livello di densità).

A questo punto, la Luce non-atomica (carica *electrom* 6) è espansa nello spazio e le particelle elementari sub-atomiche (quark e leptoni) si convertono l'un l'altra.

Subito dopo, la Luce non-atomica inizia a comprimersi – a causa della presenza del Noun che possiede una carica energetica superiore all'Aoùr – e le particelle elementari sub-atomiche (quark e leptoni) diventano distinguibili.

Subito dopo, la Luce non-atomica continua a comprimersi – raggiunge un momento critico e si verifica la scissione nella Grande Unificazione – e a livello sub-atomico si verifica un grande intervallo di energie.

Subito dopo, la Luce non-atomica diminuisce d'intensità (c. *e.-m.* 6 a 6) e diventa di colore giallo. Nello stesso tempo, avviene l'annichilazione quark-antiquark e si ha la scomparsa dell'anti-materia, lasciando un numero relativamente limitato di quark e di elettroni.

Poi, la Luce non-atomica si comprime ulteriormente e diminuisce d'intensità (c. *e.-m.* 5 a 4), diventando di colore verde. Simultaneamente, nell'universo si creano i protoni e i neutroni.

Infine, la Luce non-atomica si comprime un'ultima volta e diminuisce d'intensità (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3), diventando

di colore azzurro. Così, si origina l'Hoor-paar-Kraat universale. Simultaneamente, nell'universo si creano i primi nuclei atomici (nuclei di elio).

A questo punto, l'Arpocrate universale stimola l'Azathoth universale, affinché crei un Velo nero (Yog-Sothoth universale). E l'Azathoth universale lo deposita sulla superficie dell'Hoor-paar-Kraat universale. Quest'ultimo stimola il Velo nero, affinché proietti nella materia oscura la propria energia nera.

Poi, l'Arpocrate universale con l'Azathoth universale stimola l'Hoor-paar-Kraat universale, la Forza che, attraversando il Velo nero, perde d'intensità (c. *e.-m.* 3 a 3) e diventa di colore bianco. Così, si origina il Ra-Hoor-Khuit universale, la Forza in espansione. Simultaneamente nell'universo inizia l'Era della radiazione.

Infine, con la creazione dell'universo (Nuit), le pulsazioni dell'Azathoth universale proiettano nello spazio dei globi di Azathoth universale contenente l'Arpocrate universale con dentro l'Hadit invisibile universale. Tali globi si collocano al centro delle galassie e al centro dei corpi celesti. Dal centro dei pianeti vengono generati degli strati *energetici* che li avvolgono, mentre il loro piano fluidico è dato dal Grande Agente Magico Universale (G.A.M.U.).

Il passaggio tra l'universo manifesto e l'universo non-manifesto

Nel Draconismo si conosce ciò che avviene nel passaggio tra l'universo manifesto e l'universo non-manifesto.

Il passaggio tra l'universo manifesto e l'universo non-manifesto.

Verso la fine della vita dell'universo si formano tanti buchi neri – quinto livello di densità – che in seguito si uniscono tra loro, generando un unico grande buco nero (uovo cosmico) al centro dell'universo, ove sono collocati il Demiurgo (uovo energetico), il Dio Padre Supremo (Uovo nero) e la Sorgente (Scintilla luminosa).

A questo punto, l'uovo energetico (Demiurgo) comincia ad

assorbire la materia oscura e la Luce connettiva; in simultanea l'Arpocrate universale inverte il suo processo d'interazione con l'Azathoth universale, affinché quest'ultimo ritiri il Grande Agente Magico Universale, e così il Dio Padre Supremo (Uovo nero) inizia ad assorbire il suo flusso di onde di energia.

Le onde di energia (G.A.M.U.), attraversando il Velo nero (Yog-Sothoth universale), s'intensificano (da bianche diventano azzurre); quindi passano attraverso lo strato azzurro (Hoor-paar-Kraat universale), attraversano l'avvolgimento rosso (Shub-Niggurath universale) e penetrano nell'Uovo nero (Azathoth universale).

A questo punto del processo, le onde di energia si scindono per unirsi all'Azathoth universale e all'Arpocrate universale. Alla fine di questo complesso processo viene ritirato lo Shub-Niggurath universale, l'Hoor-paar-Kraat universale e il Velo nero (si congiunge unicamente con l'Azathoth universale).

A conclusione di questo processo di assorbimento, Giano (uovo energetico) e Nuith (Sorgente) vengono ritirati dall'uovo cosmico (Demiurgo). Inoltre, l'Azathoth universale (Uovo nero) con lo Shub-Niggurath universale (avvolgimento rosso) vengono assimilati dall'Arpocrate universale (Dio Supremo) e quest'ultimo, viene ritirato nell'Hadit invisibile universale (Dio).

A questo punto rimangono, nel Vuoto Infinito (universo non-manifesto) di Nuu due manifestazioni – Dio, Demiurgo – della Divinità e le Acque Cosmiche di Noun. Queste ultime dimorano, immutabili ed eterne, in tutto l'universo e sono un flusso costante – a livello *sottile* di densità – di onde di energia spaziale non-atomica.

Varcata la seconda Porta

L'apprendista, dopo aver attraversato la seconda Porta, deve risvegliare il Potere del Serpente Blu d'Acqua (c. *e.-m.* 1 a 2) e il Potere del Serpente Bianco d'Aria (c. *e.-m.* 3 a 3). Infine, se possiede delle doti di veggenza deve svilupparle.

Il Risveglio del Potere del Serpente Blu d'Acqua

L'apprendista, varcata la seconda Porta, deve risvegliare il Potere del Serpente Blu d'Acqua, elevandolo lungo la spina dorsale.

Il Risveglio del Potere del Serpente Blu d'Acqua.

L'apprendista, utilizzando una determinata pratica, risveglia il Potere del Serpente Blu d'Acqua, elevandolo lungo il canale centrale posto all'interno della spina dorsale.

In pratica, il Potere del Serpente Blu d'Acqua apre – nel suo tragitto – cinque centri principali dislocati lungo l'asse cerebro-spinale, dalla regione dei genitali al cervello. Infine raggiunge e apre il centro frontale.

In definitiva, l'energia (Potere) del Serpente Blu d'Acqua irrora, attraverso sei centri principali, le ghiandole endocrine e rafforza l'anatomia occulta dell'uomo.

Il Risveglio del Potere del Serpente Bianco d'Aria

L'apprendista, varcata la seconda Porta, deve risvegliare il Potere del Serpente Bianco d'Aria, elevandolo lungo la spina dorsale.

Il Risveglio del Potere del Serpente Bianco d'Aria.

L'apprendista, utilizzando determinate pratiche, risveglia il Potere del Serpente Bianco d'Aria, elevandolo lungo il canale centrale posto all'interno della spina dorsale.

In pratica, il Potere del Serpente Bianco d'Aria apre – nel suo tragitto – cinque centri principali dislocati lungo l'asse cerebro-spinale, dalla regione dei genitali al cervello. Infine raggiunge e apre il centro frontale.

In definitiva, l'energia (Potere) del Serpente Bianco d'Aria irrora, attraverso sei centri principali, le ghiandole endocrine e rafforza l'anatomia occulta dell'uomo.

N.B. – Il Serpente Bianco d'Aria è connesso alla produzione nella ghiandola pineale dell'*elixir*, una sostanza che rigenera il corpo fisico.

La veggenza

L'apprendista, varcata la seconda Porta, se possiede delle doti di veggenza deve svilupparle.

La veggenza.

Nel Draconismo si distinguono due forme di veggenza.

La seconda forma di veggenza è innata e soggettiva, essa riguarda: 'vedere' e 'udire' riflessi, rapportabili al Primo Dominio riflesso.

La veggenza del secondo tipo.

Il veggente è colui che ha la capacità innata di 'vedere' cose al di là delle possibilità contemplate dai cinque sensi, però in questo tipo di veggenza vi è una difficoltà di base. A causa della soggettività cerebro-interpretativa d'ogni individuo la veggenza è soggettiva, il cervello del ricevente interpreta l'immagine o il messaggio.

Esiste un modo per risolvere il problema? La risposta è sì! Per quanto riguarda 'vedere', il veggente deve sviluppare la sua veggenza usando determinate procedure, e per quanto concerne 'udire', il veggente deve aggirare il suo censore endopsichico. Come fare? Esistono solo due modi. Il primo modo consiste nel ricevere "messaggi criptici"; il secondo consiste nel ricevere "messaggi in chiaro", ma con due condizioni di base: la prima condizione recita che il contenuto del messaggio sia totalmente sconosciuto rispetto le nozioni del veggente, mentre la seconda recita che il veggente possegga la conoscenza sufficiente per separare il sottile (vero) dal denso (falso).

Lo sviluppo della veggenza del secondo tipo.

La veggenza del secondo tipo può essere adeguatamente sviluppata seguendo due metodi.

Il primo metodo si riferisce alla “visione interiore”. In quest’ambito, il veggente compie, tramite il corpo mentale, dei viaggi nel proprio universo mentale interiore.

Il secondo metodo si riferisce alla “visione esteriore”. In quest’ambito, il veggente compie, tramite il corpo mentale, dei viaggi nel proprio universo mentale esteriore.

N.B. – Il veggente, durante l’esperienza di visione, non è attento al mondo oggettivo percepito dall’emisfero sinistro del cervello, ma si focalizza sulla parte soggettiva, sul mondo visuale dell’emisfero destro.

3

Terza Porta

La terza Porta è principale e maggiore, essa corrisponde al centro ombelicale a cui corrisponde un fiore di loto a sei petali.

Varcare la terza Porta

L'apprendista per varcare la terza Porta deve conoscere la costituzione della Terra; inoltre deve conoscere come avviene la formazione dei pianeti e la morte dei pianeti.

La conoscenza della Terra

Nel Draconismo si conosce il Primo Dominio (Regno della Prima Attenzione).

Il Regno della Terra.

Il Regno della Terra è costituito da materia spaziale (allo stato energetico di colore giallo). In questo Regno troviamo venti piani: una dimensione materiale, una dimensione *sottile*, un piano *sottile* e diciassette piani *energetici* (disposti come gli strati di una cipolla).

La dimensione materiale è quella che percepiamo tramite i cinque sensi. Segue, nelle profondità della Terra, la dimensione

dell'Abisso. Poi abbiamo il piano fluidico che avvolge la Terra. Infine abbiamo diciassette piani *energetici* che si dispongono sopra il piano fluidico, come gli strati di una cipolla, essi sono: piano lunare, piano mercuriale, piano venusiano, piano marziano, piano gioviano, piano solare, piano uraniano, piano nettuniano, piano saturniano, piano stellare, piano di luce A, piano plutoniano A, piano plutoniano B, piano plutoniano C, piano di luce B, piano di luce C, velo di aoùr.

Il Grande Agente Magico Universale.

Il Grande Agente Magico Universale (Suthoth) è la forza in espansione (Ra-Hoor-Khuit), la Luce bianca (G.A.M.U.) che si diffonde nell'universo. Essa determina, addensandosi sui pianeti, il piano fluidico che, a sua volta, emana un'irradiazione energetica (aura). Inoltre, la Luce bianca genera sui pianeti un riflesso di se stessa, un riflesso privo di carica energetica.

Sul nostro pianeta il "GAMU" diviene il "GAMT" (Grande Agente Magico Terrestre) e il suo riflesso è costituito da immagini fantasmagoriche prive di carica energetica. Poi, all'interno della Terra troviamo il "GAMS-T" (Grande Agente Magico Sub-Terrestre) bianco composto di energia *elettro-magnetica* (carica 3 a 3) e il "GAMS-T" nero composto da energia *elettro-magnetica* concentrata (carica concentrata 1 a 2); entrambi, addensandosi, producono un'energia fluida.

Inoltre, sul nostro pianeta troviamo il "GAMT" luminoso – *aoùr* bianco – costituito da energia *electrom* (carica 6) che, addensandosi, produce un'energia fluida. Il suo riflesso è dato dalla corrente luminosa *aoùr*, una pressione priva di carica energetica.

Infine, sul nostro pianeta troviamo il "GAMT" oscuro – *aoùr* nero – costituito da energia *electrom* concentrata (carica concentrata 6) che, addensandosi, produce un'energia fluida. Il suo riflesso è dato dalla corrente oscura *aoùr*, una pressione priva di carica energetica.

Il mondo dei sogni della Terra e i Globi di Yog-Sothoth.

All’interno del globo terrestre troviamo un nucleo privo di carica energetica – il mondo dei sogni della Terra – e sulla sua superficie vagano i Tredici Globi di Yog-Sothoth.

I cinque Serpenti.

Nell’anatomia energetica della Terra vi sono cinque nuclei di forza: il Serpente Nero d’Etere (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), il Serpente Bianco d’Aria (c. *e.-m.* 3 a 3), il Serpente Rosso di Fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1), il Serpente Blu d’Acqua (c. *e.-m.* 1 a 2) e il Serpente Giallo di Terra (c. *e.* 6).

I sedici centri di forza.

Nell’anatomia energetica della Terra vi sono sedici centri di forza: otto principali e otto secondari.

Il primo centro (nell’uomo è il centro cerebrale) si trova ove è situata la città di Madras (India).

Il secondo centro (nell’uomo è il centro occipitale) si trova ove è situata la città di Herat (Afghanistan).

Il terzo centro (nell’uomo è il centro frontale) si trova ove è situata la città di Sajn Shana (Mongolia).

Il quarto centro di forza (nell’uomo è il centro laringeo) si trova ove è situata la città del Cairo (Egitto).

Il quinto centro (nell’uomo è il centro cardiaco) si trova ove è situata una montagna sommersa dal mare, a circa cento miglia dalle coste della regione andina (Perù).

Il sesto centro (nell’uomo è il centro ombelicale) si trova ove è situata la città di Trieste (Italia).

Il settimo centro (nell’uomo è il centro genitale) si trova ove è situata la valle di Baten El Ghoul (Iraq).

L’ottavo centro (nell’uomo è il centro coccigeo-sacrale) si trova ove è situata la città di San Quintin (California).

N.B. – Per quanto concerne gli otto centri secondari, essi non sono ancora stati localizzati.

I ventiquattro meridiani.

Nell’anatomia energetica della Terra vi sono ventiquattro

meridiani, in essi scorre l'energia vitale. Dodici sono positivi (maschili) e dodici negativi (femminili). Essi si organizzano in 2.400 punti (1.200 per parte).

I settantadue punti di convergenza energetica.

Nell'anatomia energetica della Terra vi sono settantadue punti di convergenza energetica che determinano un reticolo su cui scorre l'energia generativa. Tale reticolo interagisce con il campo di forza elettro-magnetico della Terra.

Le nove Porte.

All'interno del nostro pianeta sono presenti nove dimensioni *sottili* – come la dimensione dell'Abisso – che sono abitate da entità *sottili*. A queste dimensioni si accede per mezzo di nove Porte dimensionali.

Una Porta dimensionale – ottava Porta – si colloca al centro e sette Porte si dispongono alla circonferenza, ogni 15°, da est a sud. Infine abbiamo la nona Porta con sette settori che si dispongono alla circonferenza, ogni 15°, da ovest a nord.

Le prime sette Porte.

1. Angelo-Demone Custode (Hastur, c. *e.* 6), oppure l'Uomo della Terra (Adamo ed Eva, c. *e.* 6); cioè la Stella alchemica (per un certo numero di uomini), oppure la Stella naturale (per la maggior parte degli uomini).

2. Demone Costrittore (Yog-Sothoth, c. *e.-m.* concentrata 1 a 2).

3. Dio-Pesce (Dogon, c. *e.-m.* 4 a 5). Venne sostituito, il 21 marzo 1999, dall'Uomo Divino e dalla Donna Divina (Giano e Diana, c. *e.-m.* 4 a 5) e questi, a loro volta, vennero sostituiti, il 22 dicembre 2012, dall'Uomo-Donna Divini (Yutmah-Ixsar, c. *e.* 6).

4. Dio Occulto (Nuhram, c. *e.-m.* 6 a 6).

5. Signore Oscuro (Cthulhu, c. *e.-m.* 6 a 6).

6. Uomo-Dio (Nyarlathotep, c. *e.-m.* 6 a 6).

7. Dio Supremo (Shub-Niggurath sub-terrestre, c. *e.-m* 6 a

6).

L’ottava Porta.

8. Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre, c. *e.-m.* concentrata 1 a 2). Venne trasmutato, il 22 dicembre 2012, divenendo la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre, c. *e.* 6).

N.B. – L’Azathoth sub-terrestre (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) congloba l’Arpocrate sub-terrestre (c. *e.-m.* 2 a 1) che, a sua volta, congloba l’Hadit invisibile sub-terrestre (privo di carica). Inoltre, l’Arpocrate sub-terrestre e l’Azathoth sub-terrestre irradiano l’Hoor-paar-Kraat sub-terrestre (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) e il secondo, stimolato dal primo, lo avvolge con un Velo nero (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2). Infine, i primi due stimolano l’Hoor-paar-Kraat sub-terrestre affinché irradi la propria forza attraverso il Velo nero – Yog-Sothoth sub-terrestre – e così si manifesta il Suthoth sub-terrestre (c. *e.-m.* 3 a 3).

La nona Porta.

1. Larve (c. *e.-m.* 3 a 3).
2. Fantasmi (c. *e.-m.* diluita 1 a 2).
3. Spettri (c. *e.-m.* 4 a 5 e 5 a 4).
4. Spiriti Elementari (c. *e.-m.* 6 a 6): Gnomi, Ondine, Silfi e Silfidi, e Salamandre.
5. Incubi e Succube (c. *e.-m.* 6 a 6).
6. Demoni (c. *e.-m.* 6 a 6).
7. Cani della ragione (c. *e.-m.* 6 a 6).

La formazione dei pianeti

Nel Draconismo è noto che nei pianeti si ritrova la realtà dell’universo.

La formazione dei pianeti.

Nella formazione di un pianeta si crea attorno a esso il globo fluidico con la sua emanazione energetica (aura). Quindi, nel pianeta, penetra la Luce connettiva (flusso continuo di Luce). Poi,

al suo centro, penetra un globo dell'Uovo nero (globo contenente un nucleo che, a sua volta, contiene il Punto primordiale) che genera degli strati *energetici* che avvolgono il pianeta. Infine, nel pianeta, penetra un globo dell'uovo energetico che diffonde il suo reticolo, costituito da energia spaziale atomica (materia oscura) nel cui interno fluisce l'energia spaziale concentrata non-atomica (Luce nera) e l'energia spaziale atomica continua (Luce bianca).

La morte dei pianeti

Nel Draconismo si conosce come avviene la morte dei pianeti.

La morte dei pianeti.

Nel momento in cui un pianeta muore tutte le sue forme di vita cessano di esistere, il suo globo fluidico si disgrega, mentre la sua coscienza (Azathoth sub-terrestre contenente l'Arpocrate sub-terrestre che ingloba l'Hadit invisibile sub-terrestre) ritorna alla fonte primaria (Azathoth universale contenente l'Arpocrate universale che ingloba l'Hadit invisibile universale).

Varcata la terza Porta

L'apprendista, dopo aver oltrepassato la terza Porta, deve sperimentare il corpo lunare e risvegliare l'energia del Serpente Giallo di Terra (c. *e*. 6).

La sperimentazione del corpo lunare

L'apprendista, varcata la terza Porta, deve sperimentare il corpo lunare.

L'azione della coscienza.

La coscienza (contenente l'Io superiore) crea i corpi *energetici*

che rappresentano lo sviluppo magico dell'apprendista, ma che cos'è questo sviluppo magico? È l'affinamento della coscienza... a ogni affinamento viene creato un corpo *energetico*.

La coscienza, che si trova dentro il corpo *energetico*, possiede le conoscenze riguardanti il mondo invisibile e, di conseguenza, segue tutte le 'leggi' che lo regolano. Cercare, quindi, di spiegare con i parametri umani tutto quello che può accadere nel mondo invisibile è praticamente impossibile.

N.B. – Esiste la possibilità di esteriorizzare solamente la coscienza dal corpo fisico, ma tale pratica è pericolosa e quindi vietata.

La sperimentazione dei corpi energetici.

L'apprendista sperimenta i corpi *energetici*, *sottili* involucri creati dalla coscienza. Le caratteristiche principali dei corpi *energetici* sono date dalla loro maggior leggerezza rispetto al corpo fisico, dalla capacità di spostarsi alla velocità del pensiero e dalla possibilità di oltrepassare la materia densa.

In pratica, la sperimentazione dei corpi *energetici* consiste nell'entrare, durante la notte, in stato di dormiveglia e pensare di staccarsi dal corpo fisico con il corpo *energetico*.

N.B. – L'uomo ha la possibilità di formarsi diciassette corpi *energetici*, sedici dei quali relativi ai piani *energetici* e uno super-*energetico*, il corpo di aoùr.

La sperimentazione del corpo lunare.

L'apprendista sperimenta il corpo lunare, il primo corpo *energetico*. Trattasi di un corpo in cui si sperimentano le emozioni.

Il corpo lunare è collegato al corpo fisico tramite un sottile filo ("cordone vitale") che può estendersi all'infinito. Questo filo si diparte dal centro cardiaco del corpo fisico per arrivare sulla schiena – all'altezza del centro cardiaco – del corpo lunare.

L'apprendista, quando si trova nel corpo *energetico*, non riesce a vederlo, sembra essere un involucro trasparente e soltanto in particolari circostanze si può riuscire a vederlo. Esso è privo di struttura ossea e muscolatura, simile a un manichino e di color

verde.

Se il corpo fisico muore, mentre il 'viaggiatore' usa il corpo lunare, il "cordone" si spezza e il *viaggiatore dell'infinito* rimane nel corpo *energetico*.

N.B. – Il "cordone vitale" è posizionato all'altezza del centro cardiaco di ciascun essere umano perché rappresenta il livello evolutivo raggiunto dall'uomo.

Il Risveglio dell'energia del Serpente Giallo di Terra

L'apprendista, varcata la terza Porta, deve risvegliare l'energia del Serpente Giallo di Terra.

Il Risveglio dell'energia del Serpente Giallo di Terra.

L'apprendista, utilizzando una determinata pratica, risveglia l'energia del Serpente Giallo di Terra, posizionato nella zona ombelicale.

In pratica, l'energia del Serpente Giallo di Terra si attiva nella zona ombelicale, irraggiando la sua energia vitale.

In definitiva, la zona del centro ombelicale viene irraggiata dall'energia del Serpente Giallo di Terra; vengono irraggiate alcune ghiandole endocrine e rafforzata l'anatomia occulta dell'uomo.

Il segreto della Bestia

Nel 1904 *Aiwas* dettò ad Aleister Crowley il *Liber Legis* e questi divenne il profeta del nuovo Eone di Horus, ma chi era *Aiwas*? A detta dello stesso Crowley era il suo Santo Angelo Guardiano, ma in ciò vi è una incongruenza, poiché Crowley raggiunse la Conoscenza e Conversazione con il suo Angelo-Demone Custode appena nel 1906. E in quest'ambito l'Angelo-Demone Custode è la Stella (Khabs) degli antichi egizi e degli gnostici, ossia l'archetipo del Vecchio Saggio che il mago deve esteriorizzare dal proprio inconscio collettivo. Pertanto rimane da chiedersi: chi dettò il *Liber Legis*? A questa domanda possiamo

rispondere che si tratta di un'entità preter-umana, ovverosia di un ente di origine extraterrestre, in sintonia energetica con l'Angelo-Demone Custode di Crowley.

Nel 1921 *Aiwas* compì un prodigio in Aleister Crowley e, a riguardo, il famoso mago giurò di mantenere il silenzio. Qual era il prodigio? Era il prodigio del Sigillo. In pratica, *Aiwas* inserì nell'inconscio collettivo di Crowley un campo di forza *elettro-magnetico* che, alla morte del profeta, sarebbe divenuto – come dichiarato nel *Liber Legis* – il Sigillo della promessa dell'amore eterno di Nuit (*magnetismo*) e Hadit (*elettricità*). In definitiva, al momento della morte del mago, avvenuta il primo dicembre 1947, il campo di forza conglobò la sua coscienza, al fine di proteggerla dalla forza della dissoluzione... e così il profeta s'identificò nel Dio Occulto. Ma tutto ciò aveva un fine ancor più alto che solo trent'anni dopo poté realizzarsi.

L'iniziazione nera

Il 7 febbraio 1977 subii l'iniziazione nera, venni iniziato al potere della Bestia.

Durante la notte entrai in stato di dormiveglia e mi staccai con il mio corpo lunare dal corpo fisico. Dinanzi a me, alla distanza di circa due metri, vidi un disco giallo, simile a una luna piena. Lo fissai intensamente e, all'improvviso, si tramutò in un volto orientaleggiante dai lineamenti demoniaci. Istintivamente gli gridai, tramite il pensiero, le seguenti parole: "Satana entra in me, se hai il coraggio". Di colpo il volto demoniaco si proiettò verso di me e con una forza disumana penetrò nel mio corpo lunare, all'altezza del petto. L'impatto fu terribile, a tal punto che mi sembrò di esplodere. Il mio corpo *energetico*, dalla forza dell'impatto, si piegò in avanti e poi ricadde indietro nel corpo fisico. Mi svegliai e percepii un lieve bruciore al petto.

In pratica, il disco giallo era il campo di forza *elettro-magnetico* che inglobava la coscienza di Aleister Crowley che, mutandosi in un volto che chiamai Satana, manifestò il Dio Occulto.

La manifestazione della Bestia

L'iniziazione nera che subii portò pochi mesi dopo, il 20 aprile 1977, alla manifestazione della Bestia.

Ricordo che nel mese di aprile del 1977 conobbi un *medium* a incarnazione, ossia quel tipo di *medium* che entra in *trance* e viene posseduto dall'entità di turno.

Il 20 aprile 1977 incontrai – assieme al *medium* – delle persone in un appartamento adibito per le sedute medianiche. Le persone in questione volevano evocare una specifica entità, ma questa non si presentò, al suo posto ne venne un'altra... il *medium* cadde in *trance*, rimase impossessato e la catena medianica si spezzò.

Ricordo che il *medium* venne posseduto dal potente demone Behemoth e che una corrente d'energia *elettrica*, proveniente dal corpo del *medium*, mi colpii il petto.

Il *medium* a terra, posseduto dal demone, si contorceva e rantolava... eseguii un potente esorcismo e liberai il *medium* dalla possessione demoniaca.

Il potere della Bestia

Il centro ombelicale è il centro di forza della Bestia, il cui nome è Behemoth.

Durante la notte del 25 aprile 1977, mentre stavo dormendo, mi svegliai di colpo e percepii un abbassamento di temperatura nella mia stanza. Contemporaneamente, avvertii un accumulo d'energia calda nel mio centro ombelicale.

Nei tre giorni successivi, il fenomeno si ripeté e al quarto giorno, mentre mi concentravo sul centro ombelicale, percepii la sua apertura: avvertii una pulsazione nel centro e un calore che si espanse dal suo punto mediano.

N.B. – Nella cultura esoterica tibetana esiste una pratica chiamata *tummo.* Essa consente di ricavare il *prana* dalla Natura e d'immagazzinarlo nella batteria del corpo umano per poi essere utilizzato come un calore di carattere psico-fisico.

Un'attenta valutazione

La dicotomia Lucifero-Satana è complessa e senza ombra di dubbio è la più difficile da valutare.

Il lato luminoso del Potere.
Lucifero (letteralmente "Portatore di Luce") è il Serpente della Saggezza, ossia l'Angelo di Luce (*Anghelos* in greco significa "messaggero"), il Toro di Luce.

Il lato oscuro del Potere.
Satana (Satan in ebraico significa "accusatore") è il Serpente Tentatore, ovverosia il Diavolo (*Diabolos* in greco significa "accusatore"), il Toro di Tenebra.

Dalla Luce alla Tenebra.
Lucifero divenne l'Angelo decaduto, Satana, il Diavolo, infatti, la parola "diavolo" deriva dalla radice indo-europea "div" che significa "lucente". Pertanto Lucifero, l'Angelo decaduto, divenne l'Angelo Nero, il Portatore della Luce Nera.

Il Demone Aleister Crowley

Nel 1911 Aleister Crowley, in una comunicazione con un maestro invisibile (entità) di nome "Abuldiz", ricevette una risposta inquietante alla domanda: "Perdurabo è il Logos dell'Eone?". La risposta fu lapidaria: "Egli è il Demone dell'Eone". Pertanto, Perdurabo – uno dei nomi magici assunti da Aleister Crowley – era il Demone dell'Eone di Horus e come abbiamo visto, alla sua morte, realizzò l'identificazione nel Dio Occulto, il Satana dei cristiani storici.

Il Logos dell'Eone di Horus

Il 1904 ha segnato la nascita del nuovo Eone di Horus, in altre parole ha segnato l'avvento di una divinità e l'inizio di un

nuovo ciclo temporale. La divinità in questione è Horus o più esattamente il dio Ra-Hoor-Khuit che cela in sé il suo gemello oscuro, il dio Hoor-paar-Kraat. Pertanto, il Logos dell'Eone è Ra-Hoor-Khuit (Sole Rosso), Lucifero, il Serpente della Saggezza, ma in lui è celato Hoor-paar-Kraat (Sole Nero), Satan, il Serpente della Conoscenza. In Ra-Hoor-Khuit s'identifica il Toro di Luce (Toro Rosso), la Grande Bestia 666, mentre in Hoor-paar-Kraat s'identifica il Toro di Tenebra (Toro Nero). Entrambe le Bestie portano il nome "Behemoth", entrambe si sono manifestate nel Segno del Toro e nella città di Trieste, il centro dell'*Umbilicus Mundi*.

Il Dio Occulto

Il Dio Occulto ha molti nomi, a seconda delle varie culture del mondo, ma ciò che mi preme sottolineare è che in questo caso non deve venir identificato nell'archetipo del Dio del Profondo.

Durante la notte dell'8 luglio 1977, mentre stavo dormendo, venni colto da un sogno vivido. Sognai di trovarmi in un tempio, all'interno di un cerchio magico, e a una certa distanza da me si aggiravano delle entità. Presi in mano un libro che sembrava molto antico, la copertina, incisa, portava un titolo: "*Samaek*". Aprii il libro e sfogliai alcune pagine, il mio stato d'animo era quello di un mago che si accingeva a eseguire un rituale. All'improvviso, una Voce maschile, profonda, mi disse: "*Liber Samekh*". Subito dopo, mi destai e percepii, simultaneamente fuori e dentro di me, le due parole e una sequela di altre che non capii. Inoltre percepii una corrente di energia *elettrica* scorrermi all'interno della colonna vertebrale, tra il centro ombelicale e il centro cardiaco, e tutto il corpo era avvolto da un campo di forza *magnetico* che mi teneva immobilizzato... non riuscii a muovere un muscolo. La Voce continuò a parlarmi ed io la pregai di andarsene. Come per incanto tutto scomparve; mi alzai dal letto, la mia schiena era madida di sudore, un sudore freddo.

In quest'esperienza vi sono tre elementi da analizzare. Il primo elemento è la Voce profonda che dice "*Liber Samekh*", il

titolo che Crowley diede al rituale per conseguire la Comunione con l'Angelo Guardiano; dunque la Voce – la coscienza di Aleister Crowley – voleva farmi credere di essere il mio Angelo Guardiano. Il secondo elemento è la corrente di energia *elettrica* e il campo di forza *magnetico*, cioè il campo di forza *elettro-magnetico*... il Sigillo della promessa dell'amore eterno di Nuit e Hadit che inglobava la coscienza di Aleister Crowley, il Dio Occulto. Il terzo elemento è la mia richiesta alla "Voce profonda" di andarsene, richiesta che causò la sua esteriorizzazione sotto la forma del Dio Occulto, il Satiro.

Il Satiro

Il satiro rappresenta la vera natura d'ogni uomo, ma ciò che mi preme sottolineare è che, in questo caso, era il Demone Aleister Crowley che cercò d'impossessarsi di me.

Durante la notte dell'1 agosto 1977, mentre stavo dormendo, mi svegliai e percepii un'energia nel centro frontale, quindi avvertii, sempre nel centro frontale, una sensazione graduale di sprofondamento della coscienza che mi condusse nello stato di dormiveglia. Ritenni che fosse il momento più opportuno per esteriorizzarmi dal corpo fisico con il corpo lunare. Così, iniziai a esteriorizzarmi con la testa del corpo lunare ma, all'improvviso, una Voce maschile, profonda, che percepii contemporaneamente dentro e fuori di me, mi disse: "Ancora, ancora che entro". Subito compresi che mi trovavo in serio pericolo e, impiegando tutta la forza della mia volontà, rientrai nel corpo fisico. Percepii la netta sensazione che un'entità demoniaca voleva impossessarsi del mio corpo... provai la sensazione di sprofondamento della coscienza e sentii il cervello saturarsi d'energia. Allora ingaggiai una lotta con me stesso per riuscire a svegliarmi... e mi svegliai.

4

Quarta Porta

La quarta Porta è principale e maggiore, essa corrisponde al centro cardiaco a cui corrisponde un fiore di loto a nove petali.

Varcare la quarta Porta

L'apprendista per varcare la quarta Porta deve conoscere la costituzione dell'uomo; deve sperimentare il corpo mercuriale, il corpo venusiano, il corpo marziano e il corpo gioviano.

La conoscenza dell'Uomo

Nel Draconismo è noto che l'uomo possiede un corpo fisico (organico) e un'anatomia *sottile* (*inorganica*).

Il corpo.

Nel cranio dell'uomo è contenuto il cervello, l'organo base della nostra attività cerebrale conscia (pensiero). Grazie all'attività elettro-chimica del cervello la mente si affina tramite il capire (la conoscenza teorica) e la consapevolezza si amplia tramite il comprendere (l'esperienza diretta). Inoltre, la scienza moderna c'informa che dal DNA (acido desossiribonucleico) deriva la

struttura del corpo fisico.

Il DNA è una molecola complessa costituita da due filamenti connessi tra loro (spirale a doppia elica). Ogni individuo ha questi due filamenti in ciascuna molecola di DNA presente nel corpo. Questa configurazione rappresenta la base del codice genetico dell'uomo.

L'anima.

Il corpo fisico dell'uomo è rivestito di un'energia *sottile* bianca (c. *e.-m.* 3 a 3), nota come "anima". Trattasi di un corpo *sottile*, cioè del corpo fluidico che irradia la sua energia fino a circa trenta centimetri dal corpo fisico, creando un campo di forza ovale denominato "aura".

Il corpo fluidico è attaccato magneticamente al corpo fisico e con il subentrare della morte il *magnetismo* viene meno. Al momento della morte il corpo fisico e quello fluidico subiscono il processo di decomposizione: il corpo fisico si decompone generando i vermi e il corpo fluidico si decompone generando le "larve".

Lo spirito.

Nel cervello dell'uomo risiede la coscienza (io), nota come "spirito" (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3). Essa, oltre a essere avvolta da un *sottile* involucro trasparente, possiede – nel suo centro – la scintilla primordiale (Io superiore).

Nello stato di veglia la coscienza dell'uomo si trova nella ghiandola pineale, mentre nello stato di sonno si trasferisce nel mondo dei sogni. Nel primo caso la coscienza è offuscata dai veli dell'ego, mentre nel secondo caso è ottenebrata dal mondo dei sogni (in questo mondo la coscienza assume il corpo di sogno).

Con la morte di un individuo la coscienza passa dal corpo fisico a quello fluidico che, staccandosi, comincia a decomporsi, generando le "larve". Quando il corpo fluidico è decomposto, la coscienza esce, si amplia e si disgrega. Tutte le fasi di questo processo avvengono sul nostro piano di esistenza, poiché è andata persa la conoscenza del "Regno dei morti".

Il Regno dei morti.

Presso le antiche civiltà vi era la conoscenza del Regno dei morti e dell'ultimo viaggio che il morto doveva intraprendere... viaggio che poteva fare da solo o accompagnato da una guida spirituale.

Il defunto accedeva nel Regno infernale (nona dimensione) e il corpo fluidico subiva il processo di disgregazione (seconda morte), generando le "larve". La coscienza, invece, quando la disgregazione era avanzata, abbandonava l'involucro e si recava nel Tunnel nero (seconda dimensione) che conduceva alla Luce dissolvente (ottava dimensione), e lì veniva dissolta (terza morte).

Il mondo dei sogni.

Il mondo dei sogni – nucleo privo di carica energetica – è un "regno interiore" costituito da materia di sogno che, allo stato energetico, si manifesta di colore bianco. Questo mondo è situato nel cervello dell'uomo e a esso si accede tramite il sonno.

Inoltre, come nell'uomo esiste un micro-universo materiale interiore che, sua volta, contiene un micro-universo materiale interiore, così il mondo dei sogni contiene un micro-mondo dei sogni.

Infine, collegati al mondo dei sogni, vi sono dei piani di esistenza positivi in cui sono presenti delle entità consapevoli e dei piani di non-esistenza negativi in cui dimora il demone Choronzon, il verme dell'inferno.

N.B. – La materia di sogno allo stato primario è bianca, infatti, l'apprendista può sperimentare un sogno *denso*, cioè un sogno soffuso da una nebbiolina bianca.

I livelli del mondo dei sogni.

Nel mondo dei sogni troviamo due livelli del sogno passivo e tre del sogno attivo.

I due livelli del sogno passivo: il primo livello (statico) del sogno passivo è quello in cui ci si trova a contemplare un'immagine statica, mentre il secondo livello (dinamico) del sogno passivo

è quello in cui si osserva un evento mentre questo si svolge.

I tre livelli del sogno attivo: il primo livello (superficiale) del sogno attivo è quello in cui si entra in azione, si è parte attiva del sogno, mentre il secondo livello (intermedio) del sogno attivo è identico al primo con la differenza che al risveglio si ha solo un vago ricordo del sogno; inoltre, il terzo livello (profondo) del sogno attivo è identico al primo con la differenza che al risveglio non ci si ricorda del sogno (esso emergerà nei giorni successivi a livello intermedio e poi a livello superficiale).

I cinque Serpenti.

Nell'anatomia energetica dell'uomo sono presenti cinque nuclei di energia: il Serpente Rosso di Fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1), nella zona basale inferiore; il Serpente Nero d'Etere (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), nella zona basale superiore; il Serpente Blu d'Acqua (c. *e.-m.* 1 a 2), nella zona genitale inferiore; il Serpente Bianco d'Aria (c. *e.-m.* 3 a 3), nella zona genitale superiore; il Serpente Giallo di Terra (c. *e.* 6), nella zona ombelicale.

I diciotto centri di forza.

Nell'anatomia energetica dell'uomo sono presenti diciotto centri di forza: due superiori, otto principali e otto secondari.

I due centri superiori si collocano sopra la testa dell'uomo e sono collegati energeticamente con gli otto centri principali.

Gli otto centri principali sono: centro basale, genitale, ombelicale, cardiaco, laringeo, occipitale, frontale, coronale.

Gli otto centri secondari sono: centro dell'occhio destro e dell'occhio sinistro, della costola destra e della costola sinistra, della mano destra e della mano sinistra, del piede destro e del piede sinistro.

I ventiquattro meridiani.

Nell'anatomia energetica dell'uomo troviamo ventiquattro meridiani, in essi scorre l'energia vitale. Dodici (positivi) sono nella parte destra del corpo e dodici (negativi) in quella sinistra. Essi si organizzano in 2.400 punti (1.200 per parte).

I settantadue punti di convergenza energetica.

Nell'anatomia energetica dell'uomo vi sono settantadue punti di convergenza energetica che determinano un reticolo su cui scorre l'energia generativa. Tale reticolo interagisce con il campo di forza elettro-magnetico dell'uomo.

I sei punti principali.

Nell'uomo vi sono sei punti principali. Essi sono chiamati: sentire, parlare, ragione, intuizione, sapere, udire.

Il sentire – sapere qualcosa senza il minimo dubbio – si colloca nel centro cardiaco.

Il parlare – formulare i pensieri sotto forma di suono – si colloca al centro della gola.

La ragione – formulare correttamente i pensieri – si colloca al centro della fronte.

L'intuizione – conoscere istantaneamente – si colloca sulla cima della testa.

Il sapere – la conoscenza silenziosa – si colloca alla base della nuca.

L'udire – ricevere la conoscenza silenziosa – si colloca nelle orecchie.

I quattordici centri di raduno energetici.

Nel corpo dell'uomo vi sono quattordici centri di raduno in cui si accumula la memoria: collo, spalle (scapole), schiena (colonna vertebrale), costole (petto), braccia (bicipiti), avambracci, cosce e polpacci.

Le nove zone in cui scorre l'energia vitale.

Nel corpo dell'uomo vi sono nove zone in cui scorre l'energia vitale: collo, petto, braccia, spina dorsale, addome, inguine, gambe.

I sette centri vitali nella donna o i sei nell'uomo.

Nel corpo della donna e dell'uomo vi sono dei centri vitali: sette nella donna e sei nell'uomo.

Il primo centro vitale si trova nella zona intorno all'utero e alle ovaie, il secondo nella zona del fegato e della cistifellea, il terzo su pancreas e milza, il quarto sul rene destro e ghiandola surrenale destra, il quinto sul rene sinistro e ghiandola surrenale sinistra, il sesto sul punto incavo alla base del collo, il settimo sulla sommità del capo.

Il Dio Totale microcosmico.

Il Dio Totale microcosmico risiede nel cervelletto (inconscio collettivo) dell'uomo.

Il Dio Totale microcosmico – il Dio Padre Supremo microcosmico che ingloba il Dio Supremo microcosmico che, sua volta, ingloba il Dio microcosmico – è un globo di energia che viene donato dal Dio Totale macrocosmico sub-terrestre.

Nell'inconscio collettivo dell'uomo è collocato un globo di energia (Dio Padre Supremo microcosmico) in cui è contenuto un nucleo (Dio Supremo microcosmico) che, a sua volta, ingloba il Punto primordiale (Dio microcosmico). Inoltre, nell'inconscio collettivo è contenuta la Luce bianca (Moderno di Giorni). Infine, nell'inconscio personale è contenuta la Luce nera (Velo nero).

L'Antico di Giorni microcosmico.

L'Antico di Giorni microcosmico risiede nel cervello (ghiandola pineale).

L'Antico di Giorni microcosmico è un globo di energia irradiato dal Dio Supremo microcosmico in interazione con il Dio Padre Supremo microcosmico.

Nella ghiandola pineale dell'uomo è collocato un globo di energia (Antico di Giorni), la coscienza (spirito) dell'uomo. Al centro di tale globo vi è l'Io superiore (Scintilla primordiale).

Il Demiurgo microcosmico.

Il Demiurgo microcosmico dimora nel corpo fisico dell'uomo.

Il Demiurgo microcosmico è un globo di energia che viene donato dal Demiurgo macrocosmico terrestre per quanto concerne

i suoi tre strati e la condensazione di energia, e dal Demiurgo macrocosmico sub-terrestre per quanto concerne il suo nucleo.

Il globo di energia è composto di energia spaziale atomica (materia oscura) per quanto riguarda lo strato esterno, Inoltre, all'interno del globo di energia, vi è un nucleo d'energia spaziale concentrata non-atomica e d'energia spaziale atomica continua.

Il globo di energia diffonde nell'uomo la sua energia spaziale atomica sotto forma di un reticolo. Inoltre, il nucleo del globo diffonde, all'interno dei filamenti reticolari, la sua energia spaziale concentrata non-atomica e la sua energia spaziale atomica continua.

Infine, nel momento del concepimento di un bambino i globi dei due partner – per quanto riguarda il loro strato spaziale atomico – si attivano e trasmettono la propria memoria ancestrale al globo del futuro nascituro. Tale memoria, poi, passerà al reticolo.

L'inconscio personale e l'inconscio collettivo.

La parte posteriore del cervello, conosciuta come cervelletto è un'importante regione dell'encefalo, quindi è un elemento del cosiddetto sistema nervoso centrale… ma è anche il luogo dove si svolge l'attività cerebrale inconscia.

L'attività cerebrale inconscia si divide tra l'inconscio personale (superficiale) e l'inconscio collettivo (profondo). Il primo deriva da esperienze e acquisizioni personali e i suoi contenuti sono i "complessi a tonalità affettiva" che costituiscono ciò che viene definito "ombra". Invece il secondo è innato ed è identico per tutti e i suoi contenuti sono i cosiddetti "archetipi". Inoltre, all'interno dell'inconscio collettivo si trova la Luce bianca che proietta nell'emisfero destro del cervello un riflesso di se stessa, un riflesso costituito da immagini fantasmagoriche – archetipi riflessi – prive di qualsiasi carica energetica.

L'inconscio collettivo è diviso in tre parti: il lato destro, il centro e il lato sinistro. Nel lato destro troviamo sette archetipi positivi, al centro troviamo l'ottavo archetipo positivo e nel lato sinistro dieci archetipi negativi.

I sette archetipi positivi.

1. Archetipo del Vecchio Saggio (Horus, o anche Lucifero), come Stella alchemica o come Stella naturale.

2. Archetipo del Male Assoluto (Apophis, o anche Pazuzu).

3. Archetipo del Dio-Pesce (Sebek, o anche Oannes). Esso venne sostituito, il 21 marzo 1999, dall'archetipo dell'Uomo Divino (Pan, visto come satiro) e dall'archetipo della Donna Divina (Ecate, intesa come ninfa) e questi, a loro volta, vennero sostituiti, il 22 dicembre 2012, dall'archetipo dell'Uomo-Donna Divini (Yutmah-Ixsar).

4. Archetipo del Dio del Profondo (Amoun-Ra).

5. Archetipo del Signore Oscuro (Osiride).

6. Archetipo dell'Uomo-Dio (Ra).

7. Archetipo dell'Anima-Animus (Shu e Tefnut, o anche Satan).

L'ottavo archetipo positivo.

8. Archetipo del Dio Assoluto (Azathoth). Esso venne sostituito, il 22 dicembre 2012, dall'archetipo della Dea Assoluta (Nuith).

N.B. – L'Archetipo del Dio Assoluto (Azathoth) contiene un campo di forza (Arpocrate) che, a sua volta, ingloba un nucleo (Hadit invisibile).

I dieci archetipi negativi.

1. Larva.

2. Fantasma.

3. Spettro (azzurro per la donna e verde per l'uomo).

4. Spiriti Elementari: Gnomo, Ondina, Silfo (in rapporto all'uomo) e Silfide (in rapporto alla donna), e Salamandra.

5. Incubo (in rapporto alla donna) e Succuba (in rapporto all'uomo).

6. Demone.

7. Cane della Ragione.

Il Regno della Prima Attenzione interiore.

Tutto ciò che si trova nell'universo, si ritrova nell'uomo.

Nell'uomo è presente il Regno della Prima Attenzione interiore, la replica del Regno della Prima Attenzione.

L'apprendista può accedere – durante il sonno – con il corpo fisico spaziale interiore nel Regno della Prima Attenzione. In tale Regno prova la sensazione di trovarsi in un universo più piccolo rispetto a quello ordinario. Inoltre, egli percepisce l'ambiente più oscuro rispetto la realtà ordinaria.

Infine, il Regno della Prima Attenzione interiore dell'uomo contiene, a sua volta, un altro piccolissimo Regno della Prima Attenzione.

N.B. – L'apprendista, nel Regno della Prima Attenzione interiore, può provare ad accendere la luce elettrica, se questa non si accende, significa che si trova nel Regno della Prima Attenzione interiore.

La formazione del corpo mercuriale, del corpo venusiano, del corpo marziano e del corpo gioviano

L'apprendista per varcare la quarta Porta deve sperimentare il corpo mercuriale, il corpo venusiano, il corpo marziano e il corpo gioviano. In questi corpi non si provano le emozioni. Inoltre, per quanto concerne la conoscenza di questi corpi si applica tutto quello che è stato detto del corpo lunare.

La sperimentazione del corpo mercuriale.

L'apprendista sperimenta il corpo mercuriale, il secondo corpo *energetico*. Trattasi di un corpo che si colloca in rapporto alla prima Porta secondaria: centro del piede destro – due petali.

La sperimentazione del corpo venusiano.

L'apprendista sperimenta il corpo venusiano, il terzo corpo *energetico*. Trattasi di un corpo che si colloca in rapporto alla seconda Porta secondaria: centro del piede sinistro – due petali.

La sperimentazione del corpo marziano.

L'apprendista sperimenta il corpo marziano, il quarto corpo

energetico. Trattasi di un corpo che si colloca in rapporto alla terza Porta secondaria: centro della scapola destra – tre petali.

La sperimentazione del corpo gioviano.

L'apprendista sperimenta il corpo gioviano, il quinto corpo *energetico*. Trattasi di un corpo che si colloca in rapporto alla quarta Porta secondaria: centro della scapola sinistra – tre petali.

Varcata la quarta Porta

L'apprendista, dopo aver oltrepassato la quarta Porta, deve sperimentare il corpo solare, deve ottenere la conoscenza del suo Sacrosanto Angelo-Demone Custode e conseguire il primo livello della Pre-Illuminazione.

La sperimentazione del corpo solare

L'apprendista, varcata la quarta Porta, deve sperimentare il corpo solare.

La sperimentazione del corpo solare.

L'apprendista sperimenta il corpo solare, il sesto corpo *energetico*. Trattasi di un corpo in cui non si sperimentano le emozioni.

N.B. – Per quanto concerne la conoscenza riguardante il corpo solare si applica tutto quello che è stato detto del corpo lunare.

La conoscenza del proprio Sacrosanto Angelo-Demone Custode

L'apprendista, varcata la quarta Porta, deve conseguire la conoscenza del proprio Sacrosanto Angelo-Demone Custode.

Il problema della reincarnazione.

Reincarnazione o incarnazione?

La reincarnazione è una prerogativa della Stella alchemica,

ovverosia dell'archetipo del Vecchio Saggio (Horus o anche Lucifero) che dimora nell'inconscio collettivo. L'uomo, invece, s'incarna... vive una sola vita.

N.B. – La Stella alchemica viene così definita perché è il prodotto di un processo alchemico di laboratorio.

Il Daimon.

Ogni uomo possiede un *Daimon* guardiano, infatti, ciascun uomo è l'incarnazione di un ente (Angeli-Demoni Custodi, spiriti planetari, spiriti elementari, etc.) con il quale, nelle profondità del proprio essere, s'identifica.

Il *Daimon* è di diverso tipo e genere: esso può trovarsi nella dimensione *sottile* che si riferisce alla prima Porta oppure nella dimensione *sottile* che si riferisce alla nona Porta.

In relazione alla prima Porta troviamo l'Angelo-Demone Custode (Hastur – Stella alchemica) e gli spiriti planetari (angeli planetari e demoni planetari) che s'identificano nella concezione di Uomo della Terra (Adamo ed Eva – Stelle naturali).

In rapporto alla nona Porta troviamo gli spiriti elementari e altri enti.

La conoscenza del proprio Sacrosanto Angelo-Demone Custode.

L'apprendista deve entrare, in stato di sogno, nell'inconscio collettivo e prendere contatto il suo Angelo-Demone Custode per chiedergli il nome. Dopo aver conosciuto il nome, deve urlarlo ogni giorno, fino al momento in cui l'archetipo (Angelo-Demone Custode) si esteriorizza dal suo inconscio collettivo.

In definitiva, conosciuto il nome del Sacrosanto Angelo-Demone Custode, si deve evocarlo spesso, cioè si deve urlare il suo nome; così sopravverrà una particolare tensione che cresce d'intensità e che si manifesta con veri attacchi di "licantropia", si urla come una bestia... l'ululato del lupo.

Quando l'Angelo-Demone Custode viene esteriorizzato dall'inconscio collettivo, diventa un'entità indipendente che è libera di accedere alla propria dimensione *sottile* o di vagare

sulla Terra.

N.B. – L'Angelo-Demone Custode viene così definito perché possiede due aspetti: seducente e spaventoso.

La Porta positiva e la Porta negativa.

L'evocazione del Sacrosanto Angelo-Demone Custode genera l'apertura della Porta positiva (prima Porta) e della Porta negativa (nona Porta), varchi d'accesso a dimensioni *sottili* abitate da entità positive e negative.

Le due porte dimensionali *sottili* si aprono nell'abitazione dell'apprendista ma anche nel tempio, nel caso egli operi in un locale atto a tale uso. Nell'abitazione le Porte si collocheranno a ridosso degli angoli, una in una stanza e l'altra in un'altra, una all'opposto dell'altra. Invece, nel tempio ciò accadrà nello stesso salone. Pertanto, egli, con l'aiuto di un veggente oppure se è egli stesso un veggente, individua la Porta positiva e la Porta negativa, avendo cura di sbarrare quella negativa con un pentagramma – tracciato con la spada magica e visualizzato di colore azzurro – per impedire alle entità negative di penetrare nella sua abitazione e nell'eventuale tempio.

N.B. – Nel caso l'apprendista viva in un monolocale, le due Porte si porranno nella medesima stanza, a ridosso degli angoli, una all'opposto dell'altra.

Il conseguimento del primo livello della Pre-Illuminazione

L'apprendista, varcata la quarta Porta, deve conseguire il primo livello della Pre-Illuminazione.

Il primo livello della Pre-Illuminazione.

L'apprendista, tramite una pratica, consegue il primo livello della Pre-Illuminazione che consiste nello sperimentare, nella zona frontale, un flash di luce bianca.

N.B. – La sperimentazione del primo livello della Pre-Illuminazione viene intesa come il primo flash di Illuminazione.

Il mio segreto

La mia Stella (Khabs) nella sua incarnazione precedente era Aleister Crowley e in quella precedente a Crowley era Eliphas Levi. La madre di Aleister rimase gravida prima della morte di Levi che avvenne quattro mesi e mezzo dopo e in ciò non vi è alcuna contraddizione, poiché la Stella non può discendere nel grembo di una donna prima del secondo trimestre di gravidanza.

La Stella di Aleister Crowley si chiamava Aiwass, il valore numerico di questo nome è 138, ovverosia 12. Pertanto il Genio Superiore di Crowley era un'entità del dodicesimo grado, ossia della Sfera di Kether. Ciò consentiva ad Aiwass d'identificarsi in Lucifero e nel dio Ra-Hoor-Khuit, il cui nome segreto è Eiton (valore numerico 75, cioè 12).

Nel 1921 Aleister Crowley raggiunse l'iniziazione di Kether e Aiwass conquistò la Sfera di Daath, il tredicesimo grado. Così, trentasei anni dopo, potei incarnarmi come Aiwass e il mio Angelo-Demone Custode si manifestò in forma femminile.

La mia Stella si chiama Neehmeeh, il suo valore numerico è 120 e per un metodo cabalistico d'esegesi chiamato "Aiq Bkr" è 12. Pertanto il mio Genio Superiore è un'entità del dodicesimo e tredicesimo grado. Ciò consente a Neehmeeh d'identificarsi nel dio On (valore numerico 120 e per Aiq Bkr è 12), analogo al dio Ra-Hoor-Khuit, e identificarsi nel dio Hoor-paar-Kraat, il cui nome segreto è Exeton (valore numerico 130 e per Aiq Bkr è 13).

5

Quinta Porta

La quinta Porta è principale e maggiore, essa corrisponde al centro laringeo a cui corrisponde un fiore di loto a undici petali.

Varcare la quinta Porta

L'apprendista per varcare la quinta Porta deve conoscere il problema del Tempo, deve sapere che cos'è l'Abisso e chi è il Guardiano della Soglia. Inoltre deve sperimentare il corpo uraniano e il corpo nettuniano. Infine deve conseguire il secondo e il terzo livello della Pre-Illuminazione.

Il problema del Tempo

Nel Draconismo è noto il problema del Tempo, esso viene sviscerato conoscendo le Età astronomiche, le Età storiche e le Età del mondo; gli Eoni universali, gli Eoni terrestri e gli eoni umani; le Ere astronomiche, le Ere storiche e le ere sociali.

Le Età astronomiche.

L'universo è diviso in Età astronomiche, adesso si trova nell'undicesimo grande ciclo – Età astronomica – della Ruota del

Tempo.

Ogni Età astronomica comprende un grande ciclo (1,44 miliardi di anni), diviso in dodici cicli (120 milioni di anni).

Il 25 gennaio 2014 ebbe termine la decima Età astronomica e per quattro giorni consecutivi (dal 25 al 29) entrammo nel "Vuoto del Tempo".

Il 29 gennaio 2014 (ore 14.30 UTC) ebbe inizio l'undicesimo grande ciclo – Età astronomica – della Ruota del Tempo.

Le Età storiche.

La Terra comprende otto Età storiche: Età del Platino, Età dell'Oro ancor più splendente, Età dell'Oro, Età Intermedia, Età dell'Argento, Età Oscura, ritorno dell'Età Intermedia, avvento dell'Età del Platino ancor più splendente.

N.B. – Il ritorno dell'Età Intermedia comprende il ritorno dell'Età dell'Argento, dell'Età dell'Oro e dell'Età dell'Oro ancor più splendente.

Le Età del mondo.

Le Età del mondo si pongono in relazione alla seconda metà dell'ultimo ciclo di precessione degli equinozi della durata 25.776 anni. Questo ciclo è chiamato anno platonico o grande anno. Pertanto, dal sorgere dell'Era del Leone (10.893 a.C.) al sorgere dell'Era dell'Acquario (1995 d.C.) è trascorso mezzo ciclo precessionale, pari a 12.888 anni. In questo periodo si sono succedute quattro Età di egual durata: l'Età della Pietra di mezzo, l'Età della Pietra nuova, l'Età del Rame e del Bronzo, l'Età del Ferro. Queste divisioni dell'esistenza della Terra si succedono secondo il ritmo di quelle che fondano l'anno solare: primavera, estate, autunno, inverno.

Gli Eoni universali.

La vita dell'universo è divisa in Eoni universali che coprono un periodo di tempo di miliardi di anni. L'Eone 0 di Vaar (Culto Primevo dei Sovrani Primigeni) durò tre miliardi e mezzo di anni, l'Eone I di Luhn (Culto Cosmico dei Vecchi Ctoni) durò

cinque miliardi e mezzo di anni e l'Eone II di Harn (Culto Stellare dei Profondi) durò altri cinque miliardi e mezzo di anni. L'Eone III di Vadha (Culto Cosmico-Stellare dei Figli Divini) durerà cinque miliardi e mezzo di anni e l'Eone IV, a venire, durerà tre miliardi e mezzo di anni.

N.B. – Dall'anno terrestre 2000 il nostro universo si trova nell'Eone III.

Gli Eoni terrestri.

Con la fine dell'Età dell'Oro si sono susseguiti degli Eoni terrestri.

Circa 13.000 anni fa Atlantide s'inabissò nel mare e così ebbe termine l'Età dell'Oro, il Tempo degli Dei era finito. Quindi fece seguito l'Età Intermedia – collocata tra l'Età dell'Oro e l'Età dell'Argento – a cui venne attribuito l'Eone I di Arun (dal 10.888 a.C., al 10.000 a.C.), caratterizzato dal Culto Stellare-Lunare dei Post-Dei.

Circa 12.000 anni fa fece seguito l'Età dell'Argento a cui venne attribuito l'Eone II di Lanthos (dal 10.000 a.C., all'8041 a.C.) e l'Eone III di Lejthos (dall'8041 a.C., al 6082 a.C.), caratterizzati dal Culto Stellare-Lunare-Plutoniano dei Semi-Dei.

Circa 8.000 anni fa fece seguito l'Età Oscura a cui venne attribuito l'Eone IV di Ramar (dal 6082 a.C., al 3761 a.C.), caratterizzato dal Culto Plutoniano degli Eroi (Uomini); l'Eone V di An (dal 3761 a.C., al 2210 a.C.), caratterizzato dal Culto Lunare-Plutoniano degli uomini; l'Eone VI di Iside (dal 2210 a.C., al 50 a.C.), caratterizzato dal Culto Lunare e Luni-Solare degli uomini e l'Eone VII di Osiride (dal 50 a.C., al 1904 d.C.), caratterizzato dal Culto Solare degli uomini.

Nel 1904 fece seguito l'Età Intermedia, collocata tra la fine dell'Età Oscura e l'inizio dell'Età del Platino ancor più splendente. A tale Età venne attribuito l'Eone VIII di Horus (dal 1904 al 2000), l'Eone IX di Maat (dal 1982 al 2000) e l'aspetto introduttivo del Mahon di Horus-Maat (dal 1990 al 2000), caratterizzati dal Culto Stellare-Lunare dei Thelemiti, dal Culto Stellare degli Agapeici e

dall'aspetto introduttivo del Culto Cosmico-Stellare dei Draconiani.

Nel 2000 fece seguito l'Età del Platino ancor più splendente a cui viene attribuito il Mahon di Horus-Maat (dal 2000 fino alla fine dei Tempi), caratterizzato dal Culto Cosmico-Stellare dei Draconiani e degli Argoniani.

Gli eoni umani.

Con la fine dell'Età dell'Oro si sono susseguiti – in relazione agli Eoni terrestri – degli eoni umani.

Gli eoni umani sono delle persone speciali che testimoniano – secondo lo scorrere del tempo – la conoscenza spirituale in forme sempre nuove. Questi esseri, definiti Logos ("pensiero", "parola"), sono degli intermediari tra la Divinità e il mondo, individui che incarnano il *verbo divino* e che lo manifestano nel mondo con la loro 'parola'.

N.B. – Gli Eoni terrestri sono nove e quindi nove sono gli eoni umani.

Le Ere astronomiche.

Recenti studi astronomici, da noi condotti, ci consentono di dire che, tra il 28 giugno e il 4 agosto 1995, entrammo nell'Era dell'Acquario nell'immagine di un Uomo o di una Donna.

N.B. – L'entrata in una specifica Era astronomica può accadere solamente una volta nell'arco di 25.776 anni.

Le Ere storiche.

Gli antichi maya ci indicano la data del 22 dicembre 2012 come l'inizio della nuova Epoca storica, l'inizio di una nuova Era storica, tecnicamente definita come "l'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita". Tale Era è stata "messa a terra" e ciò ha comportato la trasposizione del mondo magico in quello mondano, in altre parole la "messa a terra" degli influssi magici dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat.

L'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita è segnata dal Ritorno della Fenice... l'araba Fenice, l'uccello del ritorno

ciclico, colei che risorge dalle proprie ceneri e che gli antichi egizi concepivano su due livelli, celeste e divino. Sul piano celeste la Fenice veniva identificata nella costellazione di Orione, mentre sul piano divino veniva identificata nel dio Horus, il falco. Pertanto il falco era l'uccello del ritorno ciclico, colui che ritorna dopo mezzo ciclo precessionale di 12.888 anni, dal sorgere dell'Era del Leone (10.893 a.C.) al sorgere dell'Era dell'Acquario (1995 d.C.), o più esattamente al sorgere dell'Era dell'Acquario nella figura dell'Ermafrodita (2012 d.C.). Analogamente, gli antichi maya credevano che il dio Kukulkan – associato alla stella del mattino – fosse il "Portatore della Conoscenza Stellare" e che sarebbe ritornato per instaurare sulla Terra una nuova Epoca storica.

Le ere sociali.

Le ere sociali segnano la nascita di nuovi sistemi sociali. Ad esempio il vecchio sistema sociale trova le sue fondamenta con la nascita dell'era cristiana o volgare. Per conoscere quando è nata l'era vogare, dobbiamo fornire alcune delucidazioni sulla data di nascita di Gesù.

La nascita di Gesù fu calcolata, in Italia, nel VI secolo e fissata come l'anno 1 dopo Cristo, quale inizio dell'era cristiana o volgare; però, a quel tempo, non si conosceva l'uso dello zero. Di conseguenza, l'1 gennaio del 2000 non è stato il primo giorno del nuovo millennio. Tutto l'anno 2000, fino al 31 dicembre, fa parte del XX secolo, cioè del Novecento. Un millennio ha mille anni, ma se il conteggio inizia dall'1 e non dallo 0 nel 2000 saranno trascorsi 1.999 anni e non 2.000 interi. In altri termini, quando un bambino nasce non si dice che ha un anno ma zero anni e un giorno; quando saranno passati 365 giorni dalla nascita il bambino avrà un anno.

A complicare ulteriormente la faccenda, vi è il fatto, ormai accertato, che nella tradizione cristiana la data della nascita di Gesù è sbagliata e va arretrata di sei anni, infatti, i Re-Magi babilonesi, eruditi astronomi-astrologi, videro a oriente – nell'anno 6 a.C. – l'allineamento tra il Sole, Giove, Saturno e la Luna che indicava

la nascita, in Giudea, del Re-Messia. Inoltre, i nostri più recenti calcoli ci hanno dimostrato che Gesù è nato il 27 febbraio, sotto il segno zodiacale dei Pesci.

Tutto ciò ci permette di affermare che all'anno 2000 si devono aggiungere sei anni e toglierne uno (sono trascorsi 1.999 anni rispetto al 2000), quindi l'anno 2000 della datazione ufficiale è l'anno 2005. Pertanto rispetto al 1995 sono trascorsi 2.000 anni dalla nascita di Gesù.

A questo punto, dovremmo riformulare il computo del tempo rispetto ai nostri calendari? No! Questo è un falso problema, poiché l'era sociale (designa la nascita di una nuova civiltà) non deve mai venir identificata con la nascita del Logos dell'Eone in essere, infatti, nel mio caso personale nacqui 14 maggio 1957 ma l'era ripeliana o social-aristocratica è iniziata il 14 ottobre 2014.

In effetti, ciò che rimane in essere è solamente il problema dell'anno 1 dopo Cristo, quale inizio dell'era cristiana o volgare. La soluzione si presenta d'estrema facilità. Basterà fissare l'anno 0 come inizio dell'era volgare per realizzare la perfetta sincronia con il nostro attuale computo del tempo.

La conoscenza dell'Abisso

Nel Draconismo è nota la costituzione dell'Abisso.

La conoscenza dell'Abisso.

All'interno del nostro pianeta sono presenti nove dimensioni *sottili,* abitate da entità *sottili*. A queste dimensioni si accede per mezzo di nove Porte dimensionali *sottili*. Attraverso la seconda Porta si accede nella seconda dimensione, quella dell'Abisso (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2); in essa dimora Yog-Sothoth, il Guardiano della Soglia, il Demone Costrittore.

La conoscenza del Guardiano della Soglia

Nel Draconismo si conoscono gli aspetti del Guardiano della Soglia.

La conoscenza del Guardiano della Soglia.

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello universale – come il "Grande Illusore della Forma", Yog-Sothoth universale, il Demone senza forma che è il Padrone di tutte le forme.

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello planetario energetico – come emanazione di Yog-Sothoth universale, cioè come il Tredicesimo Guardiano, Umr-al-Tawil, il passaggio tra l'essere (pieno) e il non-essere (vuoto), tra il manifesto (forma) e il non-manifesto (non-forma).

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello planetario sub-terrestre – come "Colui che è sulla Soglia e parte della Soglia", cioè come il Guardiano dell'Abisso, Yog-Sothoth, il Demone Costrittore.

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello planetario terrestre – come proiezione diretta del Guardiano dell'Abisso. Esso si manifesta sotto l'aspetto di tredici Globi trasparenti, i Tredici Globi di Yog-Sothoth, tredici Gusci sterili (privi di carica) in cui fluiscono i rifiuti (energie istintuali, emozionali e mentali) degli uomini.

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello del "GAMT" riflesso della Terra, a livello del "GAMT" riflesso dell'uomo, a livello della "Pietra della Visione" – come proiezione riflessa dei Tredici Globi di Yog-Sothoth. Tale proiezione – secondo il tipo di contatto – è anche conosciuta con il nome di Choronzon.

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello del mondo dei sogni dell'uomo – come tredici piani di non-esistenza, 'gusci' sterili (privi di carica) in cui fluiscono gli squilibri emozionali dell'uomo. In essi si trova l'energia del Serpente Nero, si trova Yog-Sothoth (involucro privo di carica con energia) e si trova Choronzon (manifestazione putrida di Yog-Sothoth).

La sperimentazione del corpo uraniano e del corpo nettuniano

L'apprendista per varcare la quinta Porta deve sperimentare il corpo uraniano e il corpo nettuniano. In questi corpi non si

provano le emozioni. Inoltre, per quanto concerne la conoscenza di questi corpi si applica tutto quello che è stato detto del corpo lunare.

La sperimentazione del corpo uraniano.

L'apprendista sperimenta il corpo uraniano, il settimo corpo *energetico*. Trattasi di un corpo che si pone in rapporto alla quinta Porta secondaria: centro della mano destra – due petali.

La sperimentazione del corpo nettuniano.

L'apprendista sperimenta il corpo nettuniano, l'ottavo corpo *energetico*. Trattasi di un corpo che si pone in rapporto alla sesta Porta secondaria: centro della mano sinistra – due petali.

Il conseguimento del secondo e del terzo livello della Pre-Illuminazione

L'apprendista per varcare la quinta Porta deve conseguire il secondo e il terzo livello della Pre-Illuminazione.

Il secondo livello della Pre-Illuminazione.

L'apprendista, tramite una pratica, consegue il secondo livello della Pre-Illuminazione che consiste nello sperimentare, nella zona frontale, un flash di luce bianca.

N.B. – La sperimentazione del secondo livello della Pre-Illuminazione viene considerata come il secondo flash di Illuminazione, poiché tale flash è un po' più intenso rispetto al primo.

Il terzo livello della Pre-Illuminazione.

L'apprendista, tramite una pratica, consegue il terzo livello della Pre-Illuminazione che consiste nello sperimentare, nella zona frontale, un flash di luce bianca.

N.B. – La sperimentazione del terzo livello della Pre-Illuminazione viene intesa come il terzo flash di Illuminazione, poiché tale flash è un po' più intenso rispetto al secondo.

Considerazione sulla Pre-Illuminazione.

Esistono tre livelli di Pre-Illuminazione come esistono tre livelli di ‘contemplazione’ (intesa come ‘visione’). I primi non devono essere confusi con i secondi, tenendo presente che i primi sono ‘esplosioni’ elettro-chimiche del cervello, mentre i secondi sono soltanto manifestazioni della mente.

Varcata la quinta Porta

L’apprendista, dopo aver oltrepassato la quinta Porta, deve affrontare la Prova dell’Abisso e dominare il Guardiano della Soglia. Infine deve sperimentare il corpo abissale.

La Prova dell’Abisso

L’apprendista, varcata la quinta Porta, deve affrontare la Prova dell’Abisso.

Il Giuramento dell’Abisso.

L’apprendista – come primo atto – pronuncia per tre volte il “Giuramento dell’Abisso”, allo scopo di potersi immergere in esso.

Immergersi nell’Abisso.

L’apprendista, dopo aver fatto il “Giuramento dell’Abisso”, s’immerge in esso, cioè offre tutta la sua energia e tutta la sua forza magica nella Coppa del Santo Graal. In altre parole, egli versa il Sangue (Ego) delle sue Abominazioni nella Coppa di “Nostra Signora Babalon”, la Donna Scarlatta. In questo modo, nell’Abisso, diviene *Nemo* (Nessuno), cioè “muore a se stesso”, diventando il “Bimbo dell’Abisso”, in attesa del momento propizio, quello di rinascere da sua Madre, la Natura.

N.B. – L’apprendista, nell’Abisso, percepisce uno stato di totale isolamento, da tutto ciò che lo circonda e nei confronti

dell'universo.

Uscire dall'Abisso.

L'apprendista, nell'Abisso, non può fare alcuno sforzo, eppure, se vuole uscire dall'Abisso e rinascere, deve trovare la forza in se stesso. Trovata la forza, deve affrontare se stesso nel sembiante del Guardiano della Soglia, il suo stesso ego sotto il sembiante di un mostro tentacolato. Poi deve sconfiggere il Guardiano dell'Abisso, comprendendo che esso è Illusione e che nulla può contro di lui. A questo punto, deve sottomettere Yog-Sothoth al proprio volere e così facendo sottomette il proprio ego. Infine esce dall'Abisso e nell'atto di uscire... rinasce.

Il dominio sul Guardiano della Soglia

L'apprendista, varcata la quinta Porta, deve dominare Yog-Sothoth, il Guardiano dell'Abisso, il Demone Costrittore.

Il dominio sul Guardiano della Soglia.

L'apprendista – con l'aiuto di un veggente nel caso lui non lo sia – si volge verso la Porta positiva e si concentra per prendere contatto con Yog-Sothoth, il Demone Costrittore che dimora nell'Abisso... gli chiede di aprire la seconda Porta e attraverso la Porta positiva di presentarsi al suo cospetto.

L'apprendista – appena il Guardiano dell'Abisso si presenta – domina il Demone Costrittore con la forza della propria volontà, lo costringe a entrare in interazione con lui… e Yog-Sothoth gli proietta la propria energia ("GAMS-T" nero).

Infine, l'apprendista lo rinvia nell'Abisso, gli fa attraversare la Porta positiva e quindi la seconda Porta, avendo cura di chiuderla per mezzo della propria volontà.

N.B. – L'apprendista accumula l'energia del "GAMS-T" nero allo scopo di poter sperimentare il corpo abissale.

La sperimentazione del corpo abissale

L'apprendista, varcata la quinta Porta, deve sperimentare il corpo abissale.

La sperimentazione del corpo abissale.

L'apprendista sperimenta il corpo abissale, un corpo *sottile* che viene così definito – pur essendo un corpo di energia – per il fatto che appartiene a una dimensione *sottile*. Trattasi di un corpo in cui non si sperimentano le emozioni.

Inoltre, la coscienza dell'uomo non è in grado di formulare direttamente il corpo in questione, la ricezione dell'energia del "GAMS-T" nero è essenziale; pertanto, in questo caso, non avviene l'affinamento della coscienza.

N.B. – Per quanto concerne la conoscenza riguardante il corpo abissale si applica quello che è stato detto del corpo lunare.

Il Drago-Serpente Verde Leviathan

Il Drago-Serpente Verde Leviathan è il Guardiano dell'Abisso e la Porta dell'Abisso, cioè l'Abisso medesimo, costituito da due regioni: il Regno di Nahemah e il Regno di Lilith. Inoltre, la Bestia Selvaggia dalle Sette Teste e Dieci Corna cela il segreto della formazione di un undicesimo Corno – "il piccolo Corno" – rappresentato dalla Babalon nera, l'unione di Nahemah (1) e Lilith (1), cioè 11.

Il Drago in forma femminile

Il Drago in forma femminile è il Drago-Serpente Verde Leviathan, la Bestia Selvaggia dalle Sette Teste e Dieci Corna.

Le Sette Teste del Drago vengono rappresentate dalle sette Torri del Diavolo e le Dieci Corna da dieci entità relative alle dieci Sfere dell'Albero della conoscenza del Bene e del Male. Successivamente, però, sulla settima Testa del Drago si forma un undicesimo Corno che viene rappresentato dall'entità di Luce nera attinente all'undicesima Sfera, la piccola Sfera dell'Albero

della Conoscenza.

N.B. – Per ogni Testa, dispari, della Bestia Selvaggia dalle Sette Teste vi è un Corno e due Corna per ogni Testa pari, però, sulla settima Testa del Drago si forma un secondo Corno, l'undicesimo Corno.

6

Sesta Porta

La sesta Porta è principale e maggiore, essa corrisponde al centro frontale a cui corrisponde un fiore di loto a dodici petali.

Varcare la sesta Porta

L'apprendista per varcare la sesta Porta deve conoscere com'è avvenuta la trasformazione della Terra; deve conquistare lo Stato Regale; deve sperimentare l'Ascesa, lungo la colonna vertebrale, del Serpente Rosso di Fuoco; deve conseguire il primo livello dell'Illuminazione e deve sperimentare il corpo saturniano. Inoltre deve sperimentare l'Ascesa, lungo la colonna vertebrale, del Serpente Blu d'Acqua; deve conseguire il secondo livello dell'Illuminazione; deve sperimentare il corpo stellare e deve fare l'allineamento con la Luce connettiva della Terra.

La trasformazione della Terra

Nel Draconismo si conosce come avvenne la trasformazione della Terra.

Il decadimento della Terra.

Il Cavaliere dello Spazio (cometa Poghonias) determinò la fine dell'Età dell'Oro e con essa la fine della civiltà di Atlantide.

Verso la fine dell'Età dell'Oro, quasi 13.000 anni fa, un campo di forza, che seguiva il Cavaliere dello Spazio, entrò in collisione con l'aura del globo fluidico della Terra. Il nucleo energetico, contenuto nel campo di forza, fece decadere (livello del Gas) il globo fluidico e la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre); invece il campo di forza fece decadere (livello del Gas) l'aura. Quindi il Serpente Giallo di Terra terrestre si agglutinò nel centro ombelicale del pianeta e la Luce connettiva irradiata sulla Terra diminuì.

In seguito, circa 12.000 anni fa, il nucleo energetico fece decadere (livello della Luce Perpetua) il globo fluidico e la Dea Assoluta; invece il campo di forza fece decadere (livello della Luce Perpetua) l'aura. A questo punto, il Serpente Bianco d'Aria terrestre si agglutinò nel centro genitale del pianeta e la Luce connettiva irradiata sulla Terra diminuì.

Al Tempo del Diluvio Universale, circa 8.000 anni fa, il nucleo energetico fece decadere (livello dell'Opera al Bianco) il globo fluidico e la Dea Assoluta (divenne il Dio Assoluto – Azathoth sub-terrestre); invece il campo di forza fece decadere (livello dell'Opera al Bianco) l'aura. E il Serpente Blu d'Acqua terrestre si agglutinò nel centro genitale del pianeta e la Luce connettiva irradiata sulla Terra diminuì definitivamente.

Infine, circa 6.000 anni fa, il Serpente Rosso di Fuoco terrestre si agglutinò nel centro basale del pianeta.

La rigenerazione della Terra.

Come abbiamo appena visto, il pianeta Terra, quasi 13.000 anni fa, cominciò a subire un decadimento che si concluse circa seimila anni fa. Inoltre, ai nostri giorni, si è avviato il processo di rigenerazione della Terra, infatti, il Cavaliere dello Spazio (cometa Hale-Bopp) è ritornato per annunciare l'inizio dell'aspetto introduttivo dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita (accadimento verificatosi l'11 aprile 1997) e il ritorno dell'Età dell'Oro ancor più splendente (accadimento verificatosi il 22 dicembre 1999).

In pratica, un campo di forza, contenente un nucleo energetico, seguiva il Cavaliere dello Spazio e il 19 marzo 1997 entrò in collisione con l'aura del globo fluidico della Terra. Il campo di forza smutò l'aura fino a livello del Gas (accadimento verificatosi il 29 aprile 1997); invece il nucleo energetico – presente sull'aura – rimase in sospensione fino al 21 dicembre 2012 (solstizio d'inverno).

Il 21 dicembre 2012 il processo alchemico riprese il suo corso in rapporto all'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita, cioè la "messa a terra" degli influssi magici dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat.

In pratica, il nucleo penetrò (ore 11.11 UTC) l'aura e dopo aver raggiunto il globo fluidico si scisse in due frammenti; uno dei due entrò nell'Ottava Porta e raggiunse il Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre).

Il primo frammento trasmutò (dalle ore 11.11 UTC alle ore 24.00 UTC) il globo fluidico fino alla Condizione all'Oro. Grazie a questa mutazione l'aura e l'Angelo-Aquila – l'aspetto introduttivo dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita – poterono completare (dalle ore 21.13 UTC alle ore 24.00 UTC) la loro mutazione: l'aura si mutò fino alla Condizione all'Oro e l'Angelo-Aquila divenne l'entità Horus-Maat.

Il secondo frammento trasmutò (dalle ore 11.11 UTC alle ore 24.00 UTC) il Dio Assoluto nella Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre).

Infine, la consapevolezza della Terra (c. *e.-m.* 3 a 3), diffusa in tutto il globo terrestre, divenne più potente (c. *e.* 6).

N.B. – Il campo di forza, contenente un nucleo energetico, che seguiva il Cavaliere dello Spazio (cometa Hale-Bopp) venne avvistato dagli astronomi e definito "Il Compagno".

La Dea Assoluta.

Sappiamo che il processo di trasmutazione del Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre) produsse, il 22 dicembre 2012, la nascita della Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre), costituita da tre parti: un globo di energia, un nucleo di energia e la scintilla primordiale.

In pratica, uno dei due frammenti del nucleo di energia entrò nell'ottava dimensione e si congiunse con il Dio Assoluto. Dalla loro fusione nacque la Dea Assoluta (Aoùr – c. *e.* 6).

L'entità Horus-Maat.

Sappiamo che il processo di mutazione dell'aura della Terra generò, l'11 aprile 1997, l'entità Angelo-Aquila che rappresenta l'aspetto introduttivo dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita. Inoltre, il 21 dicembre 2012, avvenne la finale mutazione (dalle ore 21.13 UTC alle ore 24.00 UTC) dell'aura, e così l'Angelo-Aquila si tramutò e divenne, il 22 dicembre 2012, l'entità Horus-Maat (c. *e.* 6) che rappresenta l'Era dell'Acquario nell'aspetto dell'Ermafrodita. In quel giorno (al primo minuto dell'ora 1 UTC) avvenne la sostituzione – all'interno del globo terrestre – dell'Uomo Divino (Giano) e della Donna Divina (Diana) con l'Uomo-Donna Divini (Horus-Maat).

Lo Stato Regale

L'apprendista per varcare la sesta Porta deve conquistare lo Stato Regale.

Lo Stato Regale.

L'apprendista compie il Rito di Sephekh-Naton in due fasi. Nella prima fase compie un atto di eccitazione auto-sessuale, mentre nella seconda fase formula l'intendimento che la dea Naton (Nuit, la Madre Natura) gli restituisca, in forma pura, il Sangue (energia e forza magica) che ha versato nella Coppa (Abisso) di Babalon. Tale restituzione avviene sperimentando l'energia del Serpente Bianco. In definitiva, all'apprendista gli viene purificato l'Ego.

L'Ascesa del Serpente Rosso di Fuoco

L'apprendista per varcare la sesta Porta deve sperimentare l'Ascesa, lungo la spina dorsale, del Serpente Rosso di Fuoco.

L’Ascesa del Serpente Rosso di Fuoco.

L’apprendista sperimenta l’Ascesa del Serpente Rosso di Fuoco e per sperimentarla risveglia, ripetutamente, il Potere del Serpente. In questo modo, arriva il momento in cui il Serpente Rosso di Fuoco ascende lungo la colonna vertebrale, raggiunge il centro cardiaco e si dirama in tre flussi energetici a forma di alabarda: due flussi si diramano all’altezza delle scapole e il terzo raggiunge il cervello.

In definitiva, L’Ascesa del Serpente Rosso di Fuoco, oltre a coinvolgere i sette centri di forza maggiori, coinvolge anche due centri di forza minori: il centro della costola destra e il centro della costola sinistra.

N.B. – L’azione energetica del Serpente Rosso di Fuoco permette di attivare, in seguito, anche gli altri sei centri di forza minori.

Il conseguimento del primo livello dell’Illuminazione

L’apprendista per varcare la sesta Porta deve conseguire il primo livello dell’Illuminazione.

Il conseguimento del primo livello dell’Illuminazione.

L’apprendista, tramite una pratica, consegue il primo livello dell’Illuminazione che consiste nello sperimentare, all’altezza del centro frontale, dei flash di luce bianca.

N.B. – La conquista del primo livello dell’Illuminazione viene considerata come “la prima Illuminazione”.

La sperimentazione del corpo saturniano

L’apprendista per varcare la sesta Porta deve sperimentare il corpo saturniano. In questo corpo non si provano le emozioni. Inoltre, per quanto concerne la conoscenza di questo corpo si applica tutto quello che è stato detto del corpo lunare.

La sperimentazione del corpo saturniano.

L'apprendista sperimenta il corpo saturniano, il nono corpo *energetico*. Trattasi di un corpo che si colloca in rapporto alla settima Porta secondaria: centro dell'occhio destro – tre petali.

L'ascesa del Serpente Blu d'Acqua

L'apprendista per varcare la sesta Porta deve sperimentare l'Ascesa, lungo la spina dorsale, del Serpente Blu d'Acqua.

L'ascesa del Serpente Blu d'Acqua.

L'apprendista sperimenta l'Ascesa del Serpente Blu d'Acqua e per sperimentarla usa una pratica. In questo modo, il Serpente Blu d'Acqua ascende lungo la spina dorsale fino a raggiungere il cervello.

Il conseguimento del secondo livello dell'Illuminazione

L'apprendista per varcare la sesta Porta deve conseguire il secondo livello dell'Illuminazione.

Il conseguimento del secondo livello dell'Illuminazione.

L'apprendista, tramite una pratica, consegue il secondo livello dell'Illuminazione che consiste nello sperimentare, all'altezza del centro frontale, dei flash di luce nera.

N.B. – La conquista del secondo livello dell'Illuminazione viene considerata come "la seconda Illuminazione".

La sperimentazione del corpo stellare

L'apprendista per varcare la sesta Porta deve sperimentare il corpo stellare. In questo corpo non si provano le emozioni. Inoltre, per quanto concerne la conoscenza di questo corpo si applica tutto quello che è stato detto del corpo lunare.

La sperimentazione del corpo stellare.

L’apprendista sperimenta il corpo stellare, il decimo corpo *energetico*. Trattasi di un corpo che si pone in corrispondenza all’ottava Porta secondaria: centro dell’occhio sinistro – tre petali.

L’allineamento con la Luce connettiva della Terra

L’apprendista per varcare la sesta Porta deve effettuare l’allineamento con la Luce connettiva della Terra.

L’allineamento con la Luce connettiva della Terra.

L’apprendista effettua l’allineamento con la Luce connettiva della Terra e per attuarlo utilizza una pratica. In questo modo, l’apprendista aumenta – da un sesto a due sesti – la quantità di tale Luce nel corpo fisico.

N.B. – L’apprendista ottiene, in proporzione, la medesima quantità di Luce connettiva contenuta nella Terra.

Varcata la sesta Porta

L’apprendista, dopo aver oltrepassato la sesta Porta, deve sperimentare l’ascesa, lungo la spina dorsale, del Serpente Bianco d’Aria; deve ottenere il terzo livello dell’Illuminazione; deve sperimentare il corpo di luce A e deve effettuare la connessione con la Luce connettiva dell’universo.

L’ascesa del Serpente Bianco d’Aria

L’apprendista, varcata la sesta Porta, deve sperimentare l’Ascesa, lungo la spina dorsale, del Serpente Bianco d’Aria.

L’ascesa del Serpente Bianco d’Aria.

L’apprendista sperimenta l’Ascesa del Serpente Bianco d’Aria e per sperimentarla usa una pratica. In questo modo, il Serpente Bianco d’Aria ascende lungo la spina dorsale fino a raggiungere il cervello.

Il conseguimento del terzo livello dell'Illuminazione

L'apprendista, varcata la sesta Porta, deve conseguire il terzo livello dell'Illuminazione.

Il conseguimento del terzo livello dell'Illuminazione.

L'apprendista, tramite una pratica, consegue il terzo livello dell'Illuminazione che consiste nello sperimentare, sopra il centro frontale, un flash di luce rossa.

N.B. – La conquista del terzo livello dell'Illuminazione viene considerata come "la terza Illuminazione".

La sperimentazione del corpo di luce A

L'apprendista, varcata la sesta Porta, deve sperimentare il corpo di luce A.

La sperimentazione del corpo di luce A.

L'apprendista sperimenta il corpo di luce A, l'undicesimo corpo *energetico*. Trattasi di un corpo in cui non si sperimentano le emozioni.

N.B. – Per quanto concerne la conoscenza riguardante il corpo di luce A si applica tutto quello che è stato detto del corpo lunare con l'eccezione che il corpo di luce A possiede una struttura energetica di tipo osseo e che è tenero come un bambino di pochi mesi.

La connessione con la Luce connettiva dell'universo

L'apprendista, varcata la sesta Porta, attua la connessione con la Luce connettiva dell'universo.

La connessione con la Luce connettiva dell'universo.

L'apprendista attua la connessione con la Luce connettiva dell'universo e per attuarla utilizza una pratica. In questo modo,

l'apprendista aumenta – da due sesti a sei sesti – la quantità di tale Luce nel corpo fisico.

N.B. – L'apprendista ottiene, in proporzione, la medesima quantità di Luce connettiva contenuta nell'universo.

Considerazione sulla Luce connettiva.

Il Demiurgo (uovo energetico) diffonde nell'universo un flusso di onde di energia (Etere – materia oscura), sotto forma di reticolo. Tutti i corpi celesti e tutte le forme di vita possiedono dei globi (proiezioni dell'uovo energetico) e dei reticoli.

Il reticolo dell'uomo, essendo scomposto rispetto a quello universale, possiede un globo che si trova all'altezza della zona cardiaca, mentre il nucleo del globo si trova nella posizione originaria, all'altezza della zona ombelicale.

La connessione con la Luce connettiva dell'universo consente di ottenere l'automatica riequilibrazione del proprio globo energetico, vale a dire la ricollocazione nella sua sede originaria.

In pratica, il globo si sposta verso il basso, nella zona ombelicale; qui ingloba il nucleo e si richiude, sigillandosi. Simultaneamente, il reticolo si riequilibria, riallineandosi con il reticolo universale.

Lucifero

Per gli uomini antichi, il pianeta Venere era la "stella del mattino", la stella dell'est che venne associata a Lucifero (il "Portatore di Luce"). E siccome Venere governa il segno zodiacale del Toro, quest'ultimo venne considerato come il segno di Lucifero (il simbolo di tale segno raffigura l'unione del Sole e della Luna, unione che si manifesta nella generazione del figlio, ossia di Lucifero). Inoltre, a Lucifero venne attribuito Behemoth, la Bestia che sale dalla terra, il Toro Rosso (associato alla luce) che dimora a est, nel Giardino dei Giusti.

In definitiva, Lucifero è l'Uomo Divino, cioè l'Uomo Nuovo (associato all'immagine del pentacolo), il Cristo-Luce, infatti, egli promette ai Figli del Sole la "stella del mattino", il simbolo che

sta a indicare la partecipazione alla sua stessa potestà regale.

Nell'antico Egitto

Nell'antico Egitto, il toro Apis e il serpente Set furono associati al falco Horus e così nacque il dio Ra-Hoor-Khuit, un particolare aspetto di Horus che fu raffigurato con il corpo di serpente, la testa di falco e le corna di toro. In questa forma di Horus s'identifica l'aspetto inferiore di Seth (Lucifero) che non deve essere confuso con Set.

N.B. – Il dio Set (o Sut) è il prototipo del dio Shaitan degli yezidi che, in seguito, divenne il Satan degli ebrei, dei cristiani e dei musulmani.

Nel cristianesimo gnostico

Nel cristianesimo gnostico (sethiani e ofiti) il Cristo-Luce, immagine dell'uomo perfetto, era identificato nel Serpente della Saggezza e in questi era identificato Lucifero; dunque è possibile dichiarare che il Cristo dei cristiani gnostici è l'Anticristo dei cristiani storici. E la prova di ciò l'abbiamo tramite il numero nove, il numero della perfezione, il numero segreto della Grande Bestia 666, infatti, la somma interna del numero 666 è 18 (6 + 6 + 6) e la somma ultima è 9 (1 + 8); quindi la Grande Bestia 666 è l'uomo perfetto, Lucifero, il Cristo-Luce.

L'Uomo Divino

Per capire l'Uomo Divino si deve prendere in esame il numero 1,618; il numero *phi* della sequenza di Fibonacci. È questo il mattone fondamentale della Natura: piante, animali e uomini hanno misure che rispettano esattamente il rapporto tra *phi* e uno; ossia la "proporzione divina". Tale "proporzione", nell'uomo, è rappresentata dall'*Uomo vitruviano* in cui possiamo distinguere quattro immagini sovrapponibili: due in rapporto all'uomo vecchio e due in rapporto all'Uomo Nuovo. E le due immagini in relazione

all'Uomo Nuovo mostrano l'immagine della X e del Pentacolo.

La X rappresenta la *luce vivente*, la più semplice espressione delle radiazioni luminose e divergenti emanate da un unico fuoco centrale; invece il Pentacolo – stella a cinque punte – è il simbolo della perfezione divina perché in esso tutti i rapporti tra i segmenti sono uguali a *phi*, pertanto si può dichiarare che l'Uomo Nuovo è l'Uomo Divino, colui che irradia la *luce vivente*, la Grande Bestia 666, il Sole-Lucifero, il Cristo-Luce (Cristo gnostico).

Il Sigillo di Seth

Nel 1912 Aleister Crowley ricevette da *Aiwas* un simbolo, il Sigillo di Seth. Questo simbolo, nel 1982, fu decifrato e la decodifica costituisce la formula di Seth.

La formula di Seth.

Il Sigillo di Seth cela tre lettere-chiave (H.T.S.) che indicano il nome del dio (Seth); inoltre, nelle tre lettere-chiave è espressa la formula del dio, cioè la formula della Grande Bestia 666: H.T.S. = Horus-Therion-Set = 666.

Il valore numerico delle tre lettere-chiave (H.T.S.) va interpretato in tre modi.

Il primo modo: He = 5, Thau = 400, Shin = 300, ossia 5 + 400 + 300 = 705, cioè 12. Esso rappresenta l'aspetto inferiore di Seth, cioè Ra-Hoor-Khuit, il dio On, Lucifero.

Il secondo modo: He = 5, Teth = 9, Shin = 300, ossia 5 + 9 + 300 = 314, cioè 8. Esso rappresenta l'aspetto intermedio di Seth, cioè Heru-ra-ha, il grande dio On (l'aspetto inferiore del grande dio On), Hrumachis.

Il terzo modo: He = 5, Thau = 400, Samekh = 60, ossia 5 + 400 + 60 = 465, cioè 15. Esso rappresenta l'aspetto superiore di Seth, cioè Khepra, il grande dio On (l'aspetto superiore del grande dio On), SAThAN.

Il terzo modo in cui s'interpreta il valore numerico delle tre lettere-chiave (H.T.S.) c'indica il dio Heru-ra-ha innalzato (livello del 15), cioè il Satan Rosso (SAThAN), l'evoluzione della Grande

Bestia 666 nella Grande Bestia 999 (somma interna 27, somma ultima 9), il Gran Dragone Scarlatto dalle Otto Teste e Tredici Corna.

7

Settima Porta

La settima Porta è principale, ma non fa parte delle sette Porte maggiori; essa corrisponde al centro occipitale a cui corrisponde un fiore di loto a tredici petali.

Il centro occipitale, non essendo collocato lungo l'asse cerebro-spinale, non fa parte dei sette centri maggiori e quindi la settima Porta non fa parte delle sette maggiori.

Varcare la settima Porta

L'apprendista per varcare la settima Porta deve conoscere la sinergia che intercorre tra la Terra e l'uomo; deve conoscere le mutazioni avvenute nell'uomo con l'avvento della nuova Era storica e la mutazione verificatasi nell'uomo con l'avvento della nuova era sociale.

La sinergia tra la Terra e l'uomo

Nel Draconismo si conosce la sinergia che intercorre tra la Terra e l'uomo.

La sconnessione della Terra e degli esseri umani.

Nell'Età dell'Oro, iniziata circa 600.000 anni fa, vigeva il Tempo degli Dei. La Terra era interamente connessa alla Luce connettiva – connette tutti i corpi celesti e tutte le forme di vita – e così di conseguenza gli esseri umani, ma circa tredicimila anni fa, a causa del Cavaliere dello Spazio, la Terra incominciò a sconnettersi.

Nell'Età Intermedia, iniziata circa 13.000 anni fa, vigeva il Tempo dei Post-Dei. La Terra subì una diminuzione nella ricezione della Luce connettiva e così di conseguenza gli esseri umani.

Nell'Età dell'Argento, circa 12.000 anni fa, vigeva il Tempo dei Semi-Dei. La Terra subì un'ulteriore diminuzione nella ricezione della Luce connettiva e così di conseguenza gli esseri umani.

Nell'Età Oscura, circa 8.000 anni fa, vigeva il Tempo degli Eroi. La Terra subì ancora un'ulteriore diminuzione nella ricezione della Luce connettiva e così di conseguenza gli esseri umani.

Ancora nell'Età Oscura, circa 6.000 anni fa, iniziò il Tempo dell'uomo. Gli esseri umani subirono un'ultima diminuzione nella ricezione della Luce connettiva.

In definitiva, possiamo dire che la Terra subì tre decadimenti di Luce connettiva, mentre gli esseri umani ne subirono quattro. Pertanto possiamo affermare che esiste un disallineamento tra la Terra e l'uomo.

La riconnessione della Terra e degli esseri umani.

Il compito dell'uomo dovrebbe essere quello di allinearsi con la Luce connettiva della Terra, poiché egli riceve appena un sesto di tale Luce, mentre la Terra ne riceve due sesti. Pertanto l'allineamento dell'uomo con la Luce connettiva della Terra consiste nella ricezione della parte mancante di Luce; ciò avverrà grazie all'Ascesa del Serpente di Rosso di Fuoco terrestre che consentirà, ai nuovi nati, di ricevere la Luce connettiva per due sesti.

L'uomo allineato con la Luce connettiva della Terra potrà riconnettersi, tramite la riconnessione della Terra, con la Luce connettiva universale e così verrà il momento in cui tutti gli

esseri umani saranno continuamente immersi nell'Oceano di Luce, poiché saranno tutti collegati in un campo di forza che è Amore (Nuit) e Unità (Hadit).

Le mutazioni nell'uomo con l'avvento della nuova Era storica

Nel Draconismo si conoscono le mutazioni che sono avvenute nell'uomo con l'avvento della nuova Era storica.

Le mutazioni dell'uomo con la nuova Era storica.

La mutazione della Terra – globo fluidico, aura, consapevolezza – implica la mutazione dell'uomo, ossia la generazione di un Uomo Nuovo.

In pratica, i bambini – quelli concepiti dal 22 dicembre 2012 – possiedono un nuovo corpo fluidico (anima) e, ovviamente, una nuova aura (emanazione energetica del corpo fluidico). Inoltre, essi possiedono una nuova coscienza (spirito) e hanno in sé due nuovi archetipi: la Dea Assoluta (Nuith) e l'Uomo-Donna Divini (Yutmah-Ixsar).

N.B. – Il corpo fluidico è un corpo *sottile* (Condizione all'Oro) che ha la possibilità di vivere fino a mille anni.

L'archetipo della Dea Assoluta.

La Dea Assoluta sub-terrestre (Nuith sub-terrestre) proietta, a ogni singolo individuo, l'archetipo della Dea Assoluta. Trattasi di un globo di energia (il globo contiene un nucleo che ingloba la Scintilla primordiale) proiettato nel cervelletto (inconscio collettivo) del nascituro.

La coscienza.

L'archetipo della Dea Assoluta (l'archetipo di Nuith) proietta, a ogni singolo individuo, la coscienza. Trattasi di nucleo di energia (il nucleo è avvolto da un sottile involucro e ingloba l'Io superiore) che viene proiettato nel cervello (ghiandola pineale) del nascituro.

La mutazione dell'uomo con la nuova era sociale

Nel Draconismo si conosce la mutazione che si è verificata nell'uomo con l'avvento della nuova era sociale.

Il nuovo imprinting.

La nuova era sociale – era ripeliana, sociale-aristocratica – è nata il 14 ottobre 2014, infatti, il 22 gennaio 2014 il globo-reticolo della Terra ricevette dall'Arca dell'Alleanza Celeste un nuovo imprinting, quello della gioia. Tale imprinting è simboleggiato dall'immagine dell'Uomo Nuovo… un uomo con le gambe e le braccia aperte, a forma di X (l'autentico imprinting-immagine è quello di un uomo e di una donna felici). Pertanto i bimbi concepiti dal 22 gennaio 2014 nascono con l'imprinting della gioia.

Varcata la settima Porta

L'apprendista, dopo aver oltrepassato la settima Porta, deve attivare il Serpente Giallo di Terra; deve conseguire il quarto livello dell'Illuminazione; deve sperimentare il corpo plutoniano A, il corpo plutoniano B e il corpo plutoniano C; deve effettuare la connessione continua con la Luce connettiva dell'universo.

L'attivazione del Serpente Giallo di Terra

L'apprendista, attraversata la settima Porta, deve sperimentare l'attivazione del Serpente Giallo di Terra.

L'attivazione del Serpente Giallo di Terra.

L'apprendista, utilizzando una determinata pratica, attiva il Serpente Giallo di Terra, cioè attiva l'energia vitale concentrata nella zona ombelicale.

In pratica, l'energia vitale concentrata nella zona ombelicale viene fatta circolare nel suo circuito energetico, circuito che collega la zona ombelicale alla zona cardiaca.

In definitiva, il collegamento energetico tra le due zone,

l'ombelicale e la cardiaca, determina la sperimentazione del "doppio", la replica *densa* del corpo fisico.

N.B. – Il "doppio" è un corpo spaziale con *struttura* (tra il terzo e il quarto livello di densità) che non si colloca in rapporto a nessun piano *sottile* o energetico.

Il conseguimento del quarto livello dell'Illuminazione

L'apprendista, varcata la settima Porta, deve conseguire il quarto livello dell'Illuminazione.

Il conseguimento del quarto livello dell'Illuminazione.

L'apprendista, tramite una pratica, consegue il quarto livello dell'Illuminazione che consiste nello sperimentare, nel cervello, un flash di luce blu.

N.B. – La conquista del quarto livello dell'Illuminazione viene considerata come "la quarta Illuminazione".

Considerazione sull'Illuminazione.

Esistono quattro livelli di Illuminazione come esistono quattro livelli di "unione con la divinità" (intesa come "estasi"). I primi non devono essere confusi con i secondi.

I primi, sono 'esplosioni' elettro-chimiche del cervello che determinano un affinamento della mente con la conseguente generazione di una maggiore consapevolezza, intesa come una condizione in cui la conoscenza di qualcosa si fa interiore, perfettamente armonizzata col resto della persona.

I secondi, sono 'reazioni' elettro-chimiche del cervello che producono 'estasi' sempre più elevate, fino a raggiungere – al quarto livello – lo stato permanente della 'fusione', un effetto elettro-chimico del cervello in cui la mente perde la sua unità, essa s'immerge permanentemente nell'estasi.

In definitiva, l'Illuminazione conduce a un affinamento della mente che genera una maggiore consapevolezza, mentre l'estasi conduce alla fusione con la divinità, la perdita della propria individualità.

Il corpo plutoniano A, B, C

L'apprendista, varcata la settima Porta, deve sperimentare il corpo plutoniano A, il corpo plutoniano B e il corpo plutoniano C.

La sperimentazione del corpo plutoniano A, del corpo plutoniano B e del corpo plutoniano C.

L'apprendista sperimenta il corpo plutoniano A, il corpo plutoniano B e il corpo plutoniano C, il dodicesimo, il tredicesimo e il quattordicesimo corpo *energetico*. Trattasi di corpi in cui non si sperimentano le emozioni. Inoltre, per quanto concerne la conoscenza di questi corpi si applica tutto quello che è stato detto del corpo lunare.

La connessione continua con la Luce connettiva dell'universo

L'apprendista, varcata la settima Porta, deve sperimentare la connessione continua con la Luce connettiva dell'universo.

La connessione continua con la Luce connettiva dell'universo.

L'apprendista effettua la connessione continua con la Luce connettiva dell'universo e per attuarla utilizza una pratica. In questo modo, l'apprendista intensifica la Luce connettiva presente nel suo corpo fisico.

La Donna Scarlatta

Nell'Apocalisse di Giovanni viene detto che sulla fronte della Donna Scarlatta sta scritto "Babilonia" ("la Porta degli Dei"), un nome misterioso. Questo nome è misterioso perché cela il vero nome della Donna Scarlatta e questo nome è "Babalon" ("la Porta del Sole"), il nome della Meretrice ("amata") di Babilonia. Perciò, la Donna Scarlatta che porta il nome di "Babalon" ("la Porta del

Sole") è l'amata ("meretrice") della Porta degli Dei ("Babilonia").

Il Mistero il cui nome è Babalon

Il Mistero il cui nome è Babalon si basa su una duplice formula: quella della Luce e quella della Tenebra.

La formula della Luce.

Nell'ambito della formula della Luce la Meretrice di Babilonia è Ishtar (luminosa), la Donna Scarlatta – "Babalon" – che si manifesta come la Sophia madre universale.

In questo aspetto, la Donna Scarlatta cavalca Leviathan (nell'aspetto maschile), il Gran Dragone Scarlatto, la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna.

La Donna Scarlatta è vestita di rosso e indossa gioielli (a rappresentare la Lussuria); ella tiene nella mano destra una Coppa in cui è contenuto il "sangue dei santi" e con la sinistra sorregge un Libro aperto... il Libro della Rivelazione (l'Apocalisse di Lucifero).

N.B. – Il valore cabalistico delle lettere che compongono il nome "Babalon" (B.A.B.A.L.On.) è 87, cioè 15 (8 + 7), a significare che la Babalon bianca è connessa con il potere di SAThAN (livello del 15), il Gran Dragone Scarlatto.

La formula della Tenebra.

Nell'ambito della formula della Tenebra la Meretrice di Babilonia è Ishtar (oscura), la Donna Scarlatta – "Babalon" – che si manifesta in due aspetti: Nahemah (Luna piena) e Lilith (Luna nuova).

In questo aspetto, la Donna Scarlatta cavalca Leviathan (nell'aspetto femminile), il Drago-Serpente Verde, la Bestia Selvaggia dalle Sette Teste e Undici Corna.

La Donna Scarlatta è vestita di rosso e indossa gioielli (a rappresentare la Lussuria); ella tiene nella mano sinistra una coppa d'oro traboccante della sua fornicazione.

N.B. – Il valore cabalistico delle lettere che compongono il

nome “Babalon” (B.A.B.A.L.O.N.) è 156, cioè 12 (1+ 5 +6), a significare che la Babalon nera è connessa con il potere di Lucifero (Seth, il livello del 12), la Grande Bestia 666.

Il Segreto della Donna Scarlatta

Il Segreto della Donna Scarlatta è duplice: luminoso e oscuro.

Il Segreto della Donna Scarlatta luminosa.

Il Segreto della Donna Scarlatta luminosa risiede nella sua identificazione; ella è la Babalon bianca – “Maat” – che manifesta due aspetti: Venere e Luna. Ella ha per formula l’unione della Rosa Rossa (Amore) e della Spada Rossa (Forza) che genera la “Forza nel senso dell’Amore”.

Il Segreto della Donna Scarlatta oscura.

Il Segreto della Donna Scarlatta oscura risiede nella sua identificazione; ella è la Babalon nera – “Tanit” – che manifesta due aspetti: Plutone e Luna. Ella ha per formula l’unione della Rosa Nera (Sesso) e della Spada Nera (Forza) che genera la “Lussuria”.

8

Ottava Porta

L’ottava Porta è principale e maggiore; essa corrisponde al centro coronale a cui corrisponde un fiore di loto a quattordici petali.

Varcare l’ottava Porta

L’apprendista per varcare l’ottava Porta deve conoscere il segreto del Fiore della Vita; deve conoscere il segreto del Frutto della Vita; deve conoscere il segreto del Cubo di Metatron; deve conoscere il segreto del dodecaedro; inoltre deve trasmutare il suo corpo fluidico e l’aura.

Il Fiore della Vita

Nel Draconismo si conosce il segreto del Fiore della Vita.

Il Fiore della Vita.

Il Fiore della Vita – noto anche come “rosa dei pastori” o “fiore a sei petali” – è una figura geometrica costituita da cerchi multipli sovrapposti e composti in una simmetria esagonale, a formare una figura simile a un fiore. Il centro di ogni cerchio è

posto sulla circonferenza di sei cerchi sovrapposti dello stesso diametro.

Il Fiore della Vita nella sua forma semplice rappresenta la struttura interna del Creato e il suo completamento; nella sua forma complessa, invece, rivela nella struttura una matematica perfetta con la presenza del "numero aureo". Tale numero (*phi*: 1,618) è considerato sacro, poiché in Natura esso è presente in moltissime forme.

Il fiore della Vita spunta dai pascoli alpini solo a primavera ad annunciare la buona stagione solare: per questo motivo è il simbolo della rinascita, della rigenerazione e della gioia. Trattasi di un simbolo direttamente collegato al Sole e per tale motivo lo troviamo spesso accompagnato alle figure del toro e del serpente.

Il Frutto della Vita

Nel Draconismo si conosce il segreto del Frutto della Vita.

Il Frutto della Vita.

Il Frutto della Vita è costituito da tredici cerchi presi dallo schema del Fiore della Vita. Esso è il modello dell'universo; esso contiene le basi per la struttura di ogni forma di vita e di ogni altra cosa esistente. Da ciò se ne deduce che i tredici cerchi rappresentano il corpo dell'Universo-Dio e per la legge di analogia l'Uomo-Dio.

Il Cubo di Metatron

Nel Draconismo si conosce il segreto del Cubo di Metatron.

Il Cubo di Metatron.

Il Cubo di Metatron nasce dal Frutto della Vita, cioè dai tredici cerchi che contengono le basi geometriche per la sua costruzione. Se il centro di ogni cerchio è considerato come un 'nodo' e ogni 'nodo' è connesso a ciascuno degli altri con una singola linea, si viene a creare un totale di settantotto linee che

vanno a formare un particolare cubo, il "Cubo di Metatron". Dentro questo cubo possono essere trovate molte forme, tra le quali le cinque forme-chiave che secondo Platone costituivano il nostro universo sferico: il cubo in relazione alla terra, l'icosaedro in relazione all'acqua, l'ottaedro in relazione all'aria, la stella tetraedro in relazione al fuoco e il dodecaedro in relazione alla quinta essenza.

Il dodecaedro

Nel Draconismo si conosce il segreto del dodecaedro.

Il dodecaedro.

Il dodecaedro, ossia il quinto solido platonico, rappresenta l'impalcatura per mezzo della quale viene costruito l'universo sferico (Demiurgo atomico e non atomico) e la sfera è l'espressione tridimensionale del cerchio, la cui divisione naturale – partendo dal punto al centro del cerchio – è in dodici parti.

La conoscenza del "Centro del Mondo" e della "divisione del tempo" è di basilare importanza ai fini della comprensione dell'universo. La conoscenza del "Centro del Mondo" si basa sull'idea del Principio centrale, ossia del Punto primordiale, il centro del cerchio. La conoscenza della "divisione del tempo", invece, si basa sul percorso del Sole attraverso le dodici case dello zodiaco.

In astrologia è risaputo che il percorso del Sole attraversa tredici costellazioni e la tredicesima è collocata tra lo Scorpione e il Sagittario, a rappresentare il centro del cerchio, come effigie dell'immobilità del tempo. In pratica, il punto al centro è dato dalla costellazione doppia di Ofiuco-Serpentario e il circolo zodiacale, diviso in dodici settori uguali (case), è contraddistinto dai dodici segni dello zodiaco (il nome delle costellazioni). Inoltre ogni settore è diviso in tre parti uguali – una centrale e due laterali – per un totale di trentasei parti (decani), dodici principali e ventiquattro secondarie. Pertanto avremo il punto centrale e le trentasei parti.

La sfera – universo sferico – con il dodecaedro, essendo l'immagine del Demiurgo, è pure l'immagine dell'Uomo-Dio; pertanto, necessariamente, l'Uomo-Dio deve essere costituito da trentasei (12+24) parti più il punto centrale.

La trasmutazione del corpo fluidico e dell'aura

L'apprendista per varcare l'ottava Porta deve trasmutare il suo corpo fluidico e l'aura.

La trasmutazione del corpo fluidico e dell'aura.

L'apprendista, tramite una pratica, trasmuta il proprio corpo fluidico e la propria aura. In questo modo, il corpo fluidico (c. *e.-m.* 3 a 3) aumenta la sua carica energetica (c. *e.* 6) e si struttura; l'aura, invece, si potenzializza.

Varcata l'ottava Porta

L'apprendista, dopo aver varcato l'ottava Porta, deve attuare la parificazione e la liberazione del suo Sacrosanto Angelo-Demone Custode; deve trasmutare l'involucro della coscienza e la coscienza; deve sperimentare il corpo di luce B.

La parificazione e la liberazione dell'Angelo-Demone Custode

L'apprendista, attraversata l'ottava Porta, deve effettuare la parificazione e la liberazione del suo Sacrosanto Angelo-Demone Custode.

La parificazione e la liberazione dell'Angelo-Demone Custode.

Ogni uomo possiede un angelo guardiano (angelo custode) o un demone guardiano (spirito planetario, spirito elementare etc.), ma soltanto alcuni individui sono incarnazioni di Stelle alchemiche (Angeli-Demoni Custodi), ed esse si devono incarnare continuamente. L'uomo, però, si incarna una sola volta (vive una

sola vita) e quella che si reincarna è solo la sua Stella alchemica che mantiene la memoria delle vite precedenti e la programmazione della vita futura. Pertanto la Stella alchemica si trova sempre un passo avanti all'uomo e il compito del mago è quello di eguagliarla e se ciò accade la Stella alchemica avanza automaticamente di un passo (grado iniziatico). Pertanto lo sforzo del mago deve essere quello di eguagliare la propria Stella alchemica fino al suo estremo limite, il quattordicesimo grado... e a quel punto la Stella alchemica viene liberata dalla ruota delle incarnazioni.

La mutazione dell'involucro della coscienza e della coscienza

L'apprendista, varcata l'ottava Porta, deve mutare l'involucro della coscienza e la coscienza.

La trasmutazione dell'involucro della coscienza e della coscienza.

L'apprendista deve trasmutare in *aoùr* (c. *e.* 6) l'involucro della coscienza (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) e la coscienza (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3). Per fare ciò basterà che trasmuti l'involucro della coscienza perché esso, a sua volta, trasmuta la coscienza (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3).

La sperimentazione del corpo di luce B

L'apprendista, varcata l'ottava Porta, deve sperimentare il corpo di luce B.

La sperimentazione del corpo di luce B.

L'apprendista sperimenta il corpo di luce B, il quindicesimo corpo *energetico*. Trattasi di un corpo in cui non si sperimentano le emozioni.

N.B. – Il corpo di luce B è l'unico tra i corpi *energetici* a possedere una *semi-struttura*.

Il mio mistero

In questa mia vita biologica sono stato il Logos (Ra-Hoor-Khuit) dell'Eone di Horus (Marte), il Quinto Sole, iniziando a conteggiare dall'Eone di Ramar, ossia da quando ebbe inizio il Tempo degli Uomini.

Nel 1904 nacque l'Eone di Horus che avrebbe dovuto durare circa mille anni, ma a livello eonico avvenne una compressione temporale, poiché nel 1982 nacque l'Eone di Maat (Venere).

La Natura è ciclica e la nascita di un nuovo Eone causa la morte di quello precedente, ma in questo particolare caso due Logos convissero, grazie alla formula dell'inserimento... nell'Eone di Horus venne inserito l'Eone di Maat, allo scopo di realizzare, diciotto anni dopo, il Mahon di Horus-Maat (Sole-Luna).

L'Eone di Maat – come l'Eone di Horus – manifesta due aspetti: Venere e Luna. Esso, nel suo primo aspetto, poté esprimere la propria conoscenza (Culto Stellare), ma il Logos corrispondente (Galbix Red) non poté esprimersi come "Sesto Sole", se lo avesse fatto avrebbe ucciso il Logos precedente (io). Poi, nel 2000, venne il Mahon di Horus-Maat: io divenni il nuovo Logos (Heru-ra-ha), il Sesto Sole, invece il primo Logos femminile (Galbix Red – Madre) emanò un secondo Logos femminile (Tixian Dark – Figlia), il Settimo Sole. Infine, dopo la completa manifestazione del secondo Logos femminile, si svelò completamente il primo Logos femminile, l'Ottavo Sole.

Otto sono i Soli, Sette i Logos biologici, poiché io sono il Quinto e il Sesto Sole, questo il mio mistero, questo il mio segreto...

N.B. – La proiezione del secondo Logos femminile (Settimo Sole), da parte del primo Logos femminile, avvenne tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste.

Sette Soli maggiori e uno minore

Sette Soli sono maggiori e uno è minore, poiché il minore venne proiettato dal Sole-Logos femminile (Galbix Red), infatti, il Logos femminile emanò un secondo Logos femminile (Tixian

Dark), il Settimo Sole.

I Sette Soli

Per il fatto che la Natura è ciclica, il 5 agosto 2019, l'Arca dell'Alleanza Celeste ritirò il secondo Logos femminile (Tixian Dark).

In pratica, l'intento (imprinting) proiettato dal primo Logos femminile venne ritirato e restituito all'emettitrice. Da ciò ne consegue che – dato che io sono il Quinto e il Sesto Sole – Sette sono i Soli e Sei i Logos biologici. In questa maniera, Galbix Red divenne il Settimo Sole, la cui Luce splende alta nel cielo.

9

Nona Porta

La nona Porta è principale e maggiore; essa corrisponde al primo centro sopra la testa a cui corrisponde un fiore di loto a quindici petali.

Varcare la nona Porta

Il mago per varcare la nona Porta deve conoscere i sette principi; deve conoscere i quindici comandamenti; deve concepire se stesso come un essere che si pone al di là della dualità; deve comprendere il concetto dell'eterno divenire.

I sette principi

Nel Draconismo si conoscono i sette principi a cui bisogna attenersi.

I sette principi.

Primo principio: "Nell'universo tutto è consapevolezza allo stato puro".

Secondo principio: "Nell'universo tutto è duale, tutto è bipolare, ogni cosa ha il suo opposto e gli opposti finiscono col toccarsi".

Terzo principio: “Nell’universo tutto è in equilibrio e la realizzazione dell’equilibrio trova espressione nell’armonia delle Forze contrapposte... la manifestazione del Ternario”.

Quarto principio: “Nell’universo esiste sempre un’affinità tra i fenomeni dello spirito e quelli della materia... come in alto così in basso”.

Quinto principio: “Nell’universo esiste la causa e esiste l’effetto, nulla è a caso, il caso è solo il nome che si dà a cause sconosciute”.

Sesto principio: “Nell’universo tutto vibra, niente è fermo, tutto è un continuo movimento vibrazionale; più alto è il livello vibrazionale, più alta è l’evoluzione dell’essere che lo incarna”.

Settimo principio: “Il cambiamento dell’essere riguarda il cambiamento dello stato vibrazionale dell’essere, il cambiamento raggiungibile attraverso lo sforzo di volontà”.

I quindici comandamenti

Nel Draconismo si conoscono i quindici comandamenti – precetti universali – a cui bisogna attenersi.

I quindici comandamenti.

Primo comandamento: “Onora te stesso, e tutte le altre forme di vita”.

Secondo comandamento: “Divieni consapevole”.

Terzo comandamento: “Non uccidere”.

Quarto comandamento: “Non rubare”.

Quinto comandamento: “Non mentire”.

Sesto comandamento: “Non giudicare”.

Settimo comandamento: “Non interferire”.

Ottavo comandamento: “Non essere compassionevole”.

Nono comandamento: “Agisci con valore”.

Decimo comandamento: “Non pretendere ricompense”.

Undicesimo comandamento: “Cerca la Saggezza e applicala in tutto ciò che fai”.

Dodicesimo comandamento: “Bandisci fierezza e orgoglio”.

Tredicesimo comandamento: “Poniti al di sopra della dualità”.

Quattordicesimo comandamento: “Ricerca la Conoscenza, sempre!”.

Quindicesimo comandamento: “Non avrai altro Dio che te stesso... Fa’ ciò che vuoi, sarà tutta la Legge”.

Essere al di là della dualità

Nel Draconismo si conosce la concezione dell’essere al di là della dualità.

Essere al di là della dualità.

Il pensiero draconiano si caratterizza per il suo totale rifiuto del dualismo in tutte le sue forme; la stessa concezione del bene e del male non viene analizzata dal punto di vista della morale, tanto che è sconosciuto il concetto del peccato.

Nel pensiero draconiano ognuno si assume la responsabilità dei propri atti, buoni o cattivi che siano, e ne subisce lui stesso le conseguenze. Essendo ignota ogni nozione di peccato, un’azione può essere buona o cattiva soltanto a seconda della maniera in cui la si compie; sarà cattiva quando subentra l’errore, cioè quando l’individuo non riesce a compierla correttamente.

Inoltre, il pensiero draconiano non accetta nessuna verità come assoluta, pertanto non vi è alcuna dicotomia tra il vero e il falso, poiché ciascuno dei due può rivelarsi esatto a seconda delle circostanze.

Infine, il pensiero draconiano non esalta la supremazia dello spirito sulla materia o della materia sullo spirito; si tratta di un falso problema perché l’apparente dualità non è che il risultato della relatività del mondo.

L’eterno divenire

Nel Draconismo si conosce la concezione dell’eterno divenire.

L’eterno divenire.

L'universo non è mai statico, non vi è immobilità nel suo "divenire" e niente è definitivo, fintantoché il superiore piano universale non venga applicato. E il mago deve essere sempre pronto a spingersi fino all'estremo per penetrare i grandi segreti universali e per mettere in opera i superiori piani divini. Per realizzare ciò, il mago deve avere volontà, conoscenza, forza e amore; essi gli fanno sorgere quel profondo sentimento, quella voce interiore che gli dice che si può sopravvivere soltanto con il superamento di se stessi.

Varcata la nona Porta

Il mago, dopo aver attraversato la nona Porta, deve attuare l'allineamento con Nuit e deve sperimentare il corpo di luce C.

L'allineamento con Nuit

Il mago, varcata la nona Porta, deve attuare l'allineamento con Nuit.

L'allineamento con Nuit.

Il mago effettua l'allineamento con Nuit e per farlo attiva, tramite una pratica, il primo centro di forza posto sopra la sua testa.

N.B. – L'attivazione del nono centro di forza (primo centro di forza sopra la testa) comporta l'allineamento interno-esterno, cioè l'allineamento tra il proprio essere e l'universo.

La sperimentazione del corpo di luce C

Il mago, varcata la nona Porta, deve sperimentare il corpo di luce C.

La sperimentazione del corpo di luce C.

Il mago sperimenta il corpo di luce C, il sedicesimo corpo

energetico. Trattasi di un corpo in cui non si sperimentano le emozioni.

N.B. – Per quanto concerne la conoscenza riguardante il corpo di luce C si applica tutto quello che è stato detto del corpo lunare con l'eccezione che il corpo di luce C possiede una struttura energetica di tipo osseo e che si percepiscono le sensazioni, come ad esempio il dolore, a un livello ancor più intenso di quello che si percepisce nel corpo fisico.

Il Drago Serpente-Rosso Leviathan

Il Drago-Serpente Rosso Leviathan è la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna, il Gran Dragone Scarlatto.

La manifestazione del Gran Dragone Scarlatto è triplice: geologica, di ente e di dio.

Il Gran Dragone Scarlatto nella sua manifestazione triplice è rappresentato: dalle otto isole di Argonia che emergeranno dal mare, dall'ente Dragone Rosso e dal dio SAThAN.

Le otto isole di Argonia

Le Otto Teste del Drago-Serpente Rosso Leviathan sono rappresentate dalle otto isole di Argonia che emergeranno dal mare, ma l'ottava isola emergerà per prima, poiché il Tridente (strumento dei Lomariani che risiede nelle profondità marine) emetterà delle vibrazioni che la farà emergere nell'oceano Pacifico, prima delle altre sette nell'oceano Atlantico.

L'ente Dragone Rosso

Il Dragone Rosso è un ente che si trova nel Tempio di Argonia, collocato nel cielo, sopra l'oceano Atlantico e più precisamente nella posizione prevista per l'emersione della quarta isola – quella centrale – del Gran Dragone Scarlatto.

Il quattordicesimo Corno segreto.

Il Dragone Rosso porta sull'ottava Testa un Diadema, a rappresentare il quattordicesimo Corno segreto. Questo Corno s'identifica nella dea Nathis, la Babalon blu.

Il Dio

Il dio Heru-ra-ha innalzato (il dio Khepra, livello del 15), rappresenta l'aspetto superiore di Seth (Lucifero) che si manifesta come il grande dio On (l'aspetto superiore del grande dio On), il Sesto Sole, il Logos del Mahon di Horus-Maat, il Gran Dragone Scarlatto.

In definitiva, possiamo dichiarare che l'aspetto superiore di Seth è il Satan Rosso (SAThAN), l'evoluzione della Grande Bestia 666 nella Grande Bestia 999, Leviathan nell'aspetto maschile, la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna, il Gran Dragone Scarlatto.

I due aspetti del Gran Dragone Scarlatto

Il Drago-Serpente Rosso Leviathan – la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna – deve essere concepito in due forme: maschile e femminile. In quella maschile rappresenta la distruzione, mentre in quella femminile rappresenta la costruzione.

Il Drago in forma maschile

Il Drago in forma maschile è la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna.

Le Otto Teste del Drago vengono rappresentate da otto città e le Tredici Corna da tredici entità relative alle tredici Sfere dell'Albero della Vita.

Inoltre, le Otto Teste del Drago vengono rappresentate dalle otto isole di Argonia che emergeranno dal mare e le Tredici Corna da tredici strumenti extraterrestri che si collegano, virtualmente, alle otto isole.

Infine, il corpo del Drago viene rappresentato dall'Arca dell'Alleanza Celeste.

N.B. – Per ogni Testa dispari della Bestia Selvaggia dalle Otto Teste vi è un Corno e due Corna per le prime tre Teste pari; invece la quarta Testa, pari, porta tre Corna. Infine, sull'ottava Testa vi è una Gemma, ossia il quattordicesimo Corno segreto, il Corno duplice.

Il Drago in forma femminile

Il Drago in forma femminile è la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna.

La Bestia Selvaggia nell'aspetto femminile è un'entità e una corrente di energia. A essa è collegata la Babalon rossa.

N.B. – Le quattro Teste dispari del Gran Dragone Scarlatto (femminile) sono maschili e le quattro Teste pari sono femminili.

10

Decima Porta

La decima Porta è principale e maggiore; essa corrisponde al secondo centro sopra la testa a cui corrisponde un fiore di loto a diciotto petali. Inoltre esiste un diciannovesimo petalo, poiché il centro in questione è doppio.

Varcare la decima Porta

Il mago per oltrepassare la decima Porta deve conoscere il segreto della Luce connettiva; il segreto di Metatron; il segreto di Tre-na-ton.

Il segreto della Luce connettiva

Nel Draconismo si conosce il segreto della Luce connettiva.

Il segreto della Luce connettiva.

La Luce connettiva è diffusa in tutto l'universo, essa è un flusso continuo di Luce che connette tutti i corpi celesti e tutte le forme di vita, essa proviene dalla Sorgente (Nuith) posta al centro dell'universo (Nuit).

Il segreto della Luce connettiva è questo: "Dalle Tenebre

proviene la Luce". In altre parole: l'evoluzione della materia oscura (energia atomica) genera la Luce connettiva (energia atomica continua), mentre un decadimento – interruzione nel flusso – di quest'ultima genera la materia oscura.

Il segreto di Metatron

Nel Draconismo si conosce il segreto di Metatron.

Il segreto di Metatron.

Metatron è colui che incarna la *Lux* e che si manifesta nel corpo di Luce bianca (energia spaziale atomica continua), poiché è fatto di Luce connettiva contenente la Luce bianca che lo rende dipendente dalla Fonte (*Lux*).

N.B. – Il corpo di luce bianca è strutturato (tra il terzo e quarto livello di densità).

Il segreto di Tre-na-ton

Nel Draconismo si conosce il segreto di Tre-na-ton.

Il segreto di Tre-na-ton.

Tre-na-ton è colui che incarna la *Nox* e che si manifesta nel corpo di Luce nera (energia spaziale atomica), poiché è fatto di materia oscura contenente la Luce nera che lo rende dipendente dalla Fonte (*Nox*).

N.B. – Il corpo di luce nera è strutturato (tra il terzo e quarto livello di densità).

Varcata la decima Porta

Il mago, dopo aver varcato la decima Porta, deve conseguire l'estasi suprema; deve attuare l'allineamento con Nuith; deve sperimentare il corpo di aoùr.

L'estasi suprema

Il mago, varcata la decima Porta, deve sperimentare l'estasi suprema.

L'estasi suprema.

Il mago attiva la parte inferiore del secondo centro posto sopra la sua testa e, così facendo, sperimenta l'estasi suprema, l'unione con il cosmo.

In pratica, il mago sperimenta un sentimento puro di unione con il proprio principio femminile, lo stato del "due in uno".

N.B. – Il secondo centro di forza sopra la testa (decimo centro di forza) è duplice.

Nota.

Il mago, dopo aver sperimentato l'estasi suprema, decide di diventare un maestro, oppure no, a seconda della sua inclinazione naturale. Infine verrà il momento in cui deciderà di effettuare il "passaggio finale", ossia l'acquisizione permanente dello "stato energetico".

L'allineamento con Nuith

Il mago, varcata la decima Porta, deve attuare l'allineamento con Nuith.

L'allineamento con Nuith.

Il mago, tramite una pratica, attua l'allineamento con Nuith, al fine di passare allo stato energetico.

In pratica, il mago si allinea con la parte inferiore del secondo centro posto sopra la sua testa e ciò gli cagiona lo stato di coma profondo con la conseguente morte fisica.

La sperimentazione del corpo di aoùr

Il mago, varcata la decima Porta, sperimenta il corpo di aoùr.

La sperimentazione del corpo di aoùr.

Il mago sperimenta il corpo di aoùr, l'ultimo dei diciassette corpi *energetici*.

N.B. – Il corpo di aoùr strutturato si assume tramite la morte fisica.

Considerazione.

La parte superiore del secondo centro di forza sopra la testa degli uomini è un *innesto* tecnologico. Quest'argomento verrà trattato nel secondo volume di quest'opera.

Parte Seconda

Nagualismo
(Il Secondo Dominio)

Nota introduttiva

Nell'Età dell'Oro i Misteri del *Tempo* venivano custoditi nel Tempio Nero.

Il Nagualismo

Con la fine di Atlantide, circa 13.000 anni fa, ebbe termine l'Età dell'Oro, a essa fece seguito l'Età Intermedia in cui la Conoscenza dei Misteri del Tempio Nero venne portata nella terra di Sahr (Perù) e nella terra degli uomini felici (Viet-nam). Questa Conoscenza è oggi nota come "Nagualismo".

Dopo l'Età Intermedia fece seguito l'Età dell'Argento, in cui il Nagualismo si diffuse notevolmente.

Infine fece seguito l'Età Oscura, in cui il Nagualismo si concentrò nell'area geografica del Messico. Esso costituisce l'ottava Tradizione esoterica.

La presente opera

La presente opera propone il Nagualismo che si riferisce all'aspetto introduttivo del Grande Eone di Horus-Maat (dal 20 marzo 1990 al 21 dicembre 1999), caratterizzato dall'aspetto introduttivo del Culto Cosmico-Stellare dei Nagualisti.

11

Il Regno della Seconda Attenzione

Il Regno della Seconda Attenzione è costituito da materia temporale non-atomica di vita (allo stato energetico di colore verde) che differisce dalla materia spaziale atomica di vita (allo stato energetico di colore giallo) per natura.

Il Regno della Seconda Attenzione

Il Regno della Seconda Attenzione si colloca tra gli spazi del Regno della Prima Attenzione.

In pratica, l'energia temporale non-atomica di vita, relativa al Regno della Seconda Attenzione, si dispone tra gli spazi dell'energia spaziale atomica di vita della Terra.

N.B. – Il concetto di "energia di vita" si riferisce al tipo di energia espressa.

Il Regno della Seconda Attenzione

Nel Nagualismo si conosce il Regno della Seconda Attenzione.

Il Regno della Seconda Attenzione.

Il Regno della Seconda Attenzione è uno dei tre campi d'azione

dei *sognatori.*

Il Regno materiale della Seconda Attenzione è soggettivo: esso si configura rispetto all'esperienza dell'individuo.

Nel Regno della Seconda Attenzione troviamo – oltre la dimensione materiale – sedici piani: sedici strati *energetici* che si dispongono sopra di esso, come gli strati di una cipolla.

I piani *energetici* sono: piano lunare, piano mercuriale, piano venusiano, piano marziano, piano gioviano, piano solare, piano uraniano, piano nettuniano, piano saturniano, piano stellare, piano di luce A, piano plutoniano A, piano plutoniano B, piano plutoniano C, piano di luce B, piano di luce C.

N.B. – Nell'ambito dell'energia temporale non compare il velo di aoùr.

Il Guardiano del Regno della Seconda Attenzione

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza del Guardiano del Regno della Seconda Attenzione.

Il Guardiano del Regno della Seconda Attenzione.

Nel Regno della Seconda Attenzione vi è un Guardiano (entità costituita da materia temporale di vita) in grado di assumere, a proprio piacimento, qualsiasi forma desideri; esso deve essere affrontato e dominato.

In pratica, il *sognatore* entra in uno stato percettivo alterato e 'vede' il Guardiano del Regno della Seconda Attenzione nel sembiante di un insetto nero. Al fine di dominarlo deve ricacciarlo nel Regno della Seconda Attenzione, colpendolo con il palmo della mano destra.

N.B. – Può accadere che il *sognatore* affronti, in stato di sogno, il Guardiano del Regno della Seconda Attenzione interiore.

Gli alleati del Regno della Seconda Attenzione

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza degli alleati del Regno della Seconda Attenzione.

Gli alleati del Regno della Seconda Attenzione.

Gli alleati (entità costituite da materia temporale di vita) del Regno della Seconda Attenzione possono assumere vari aspetti, tra cui la forma umana; essi possono essere affrontati e dominati.

In pratica, il *sognatore* accede nel Regno della Seconda Attenzione, entra in contatto con un alleato e lo mette sotto il proprio controllo, ma non lo porta con sé nel Regno della Prima Attenzione perché questo tipo di alleati non sono consoni a vivere nel Regno della Prima Attenzione.

Il Regno della Seconda Attenzione interiore

Nel Nagualismo si conosce il Regno della Seconda Attenzione interiore.

Il Regno della Seconda Attenzione interiore.

Il *sognatore* sperimenta il Regno della Seconda Attenzione interiore con il suo corpo fisico temporale interiore.

In pratica, il *sognatore* fissa un oggetto del sogno, tanto intensamente da ritrovarsi nel Regno della Seconda Attenzione interiore con il corpo fisico temporale interiore. Infine, egli esercita la volontà di svegliarsi nel corpo fisico.

N.B. – Il Regno materiale della Seconda attenzione interiore appare, al *sognatore*, molto reale, di più rispetto a quello del nostro universo spaziale.

I corpi riguardanti il Regno della Seconda Attenzione

Nel Nagualismo si conoscono i corpi riguardanti il Regno della Seconda Attenzione.

I corpi riguardanti il Regno della Seconda Attenzione.

Il *sognatore* sperimenta diciassette corpi temporali: uno fisico e sedici *energetici*.

Il corpo fisico temporale si assume nel Regno della Seconda

Attenzione, mentre i sedici *energetici* si sperimentano nel Regno della Prima Attenzione.

I corpi *energetici* sono: corpo lunare, corpo mercuriale, corpo venusiano, corpo marziano, corpo gioviano, corpo solare, corpo uraniano, corpo nettuniano, corpo saturniano, corpo stellare, corpo di luce A, corpo plutoniano A, corpo plutoniano B, corpo plutoniano C, corpo di luce B, Corpo di luce C.

Il corpo fisico temporale

Nel Nagualismo si conosce il corpo fisico temporale.

La sperimentazione del corpo fisico temporale.

Svegliarsi nel Regno della Seconda Attenzione consente di avere la totale percezione del mondo sperimentato e la totale coesione del corpo assunto; pertanto più tempo si trascorre in questo Regno, più si rimane agganciati a esso… fino al punto di non ritorno.

Il *sognatore*, mentre dorme, si sveglia nel Regno della Seconda Attenzione con il corpo fisico temporale e si ritrova in una replica del luogo dove si è addormentato.

In pratica, il *sognatore* – poco dopo essersi svegliato nel Regno della Seconda Attenzione – deve assumere la "posizione del sogno" ed esercitare la volontà di ritornare nel Regno della Prima Attenzione per riassumere il corpo fisico spaziale.

N.B. – Il *sognatore*, nel Regno della Seconda Attenzione, può provare ad accendere la luce elettrica della stanza in cui si trova e se questa non si accende significa che si trova nel Regno della Seconda Attenzione.

I corpi energetici temporali

Nel Nagualismo si conoscono i corpi *energetici* temporali.

La sperimentazione dei corpi energetici temporali.

Il *sognatore* sperimenta nel Regno della Prima Attenzione i

sedici corpi *energetici* temporali. Trattasi di corpi *energetici* in cui non si sperimentano le emozioni.

Il *sognatore*, mentre dorme, entra in stato di dormiveglia e scivola nel lato sinistro del suo essere (la coscienza ruota verso sinistra) per sperimentare i corpi *energetici* temporali.

N.B. – Per quanto concerne la conoscenza riguardante i corpi *energetici* temporali si applica tutto quello che è stato detto dei corpi *energetici* spaziali con delle eccezioni: i corpi *energetici* temporali possiedono una struttura energetica; inoltre, essi vengono creati dall'Io superiore del *sognatore* e in essi è presente la consapevolezza B.

Nota.

Il *sognatore*, dopo aver sperimentato tutti i corpi, diventa un mago. Egli può scegliere di diventare un maestro, oppure no, a seconda della sua inclinazione naturale.

La veggenza

Nel Nagualismo si conosce un tipo di veggenza.

La veggenza.

La veggenza che si riferisce al Nagualismo riguarda: 'vedere' e 'udire', rapportabili al Secondo Dominio.

'Vedere' e 'udire', riguardanti il Secondo Dominio (Nagual), si conseguono tramite la stimolazione del lobo occipitale e del lobo temporale. Se il lobo temporale viene adeguatamente stimolato si sviluppa un udito *sottile* e se viene adeguatamente stimolato il lobo occipitale si sviluppa una vista *sottile* in grado di percepire le energie spazio-temporali e temporali. Inoltre, tali energie si possono 'vedere' con la coda dell'occhio in modo falsato (come un'ombra).

Il trasferimento definitivo nel Regno della Seconda Attenzione

Nel Nagualismo si conosce come avviene il trasferimento

definitivo nel Regno della Seconda Attenzione.

Il trasferimento definitivo nel Regno della Seconda Attenzione.

I maghi-*sognatori* per vivere definitivamente nel Regno della Seconda Attenzione visualizzano collettivamente (in gruppo) un sito, poi lo *sognano* e infine lo ricreano nel Regno della Seconda Attenzione.

La ricreazione di un sito è il trasferimento simultaneo di un gruppo di maghi-*sognatori* in un'isola oggettiva dell'immenso oceano soggettivo del Regno della Seconda Attenzione.

La regola del Nagual triforcuto

Il termine "Nagual" designa il capo di un gruppo di guerrieri – il seguito del Nagual – e, anche, una persona dotata di una straordinaria energia, infatti, gli uomini comuni hanno una bolla di *proto-energia* divisa in due parti, mentre i Nagual triforcuti hanno una bolla di *proto-energia* divisa in tre sezioni.

L'individuo energeticamente predominante all'interno di un gruppo di *sognatori* viene chiamato "Nagual", una persona – uomo o donna – che grazie alla propria straordinaria capacità energetica è responsabile del destino del suo gruppo, la guida ideale (capo naturale) nella vita dei guerrieri.

L'uomo Nagual, in qualità d'intermediario, incanala il sapere direttamente dalla conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito* e la trasmette ai suoi compagni. Inoltre, egli ha la responsabilità di fornire ai suoi allievi ciò che i maghi chiamano "la possibilità minima", ovverosia la consapevolezza-percettiva della propria connessione – "anello di collegamento" – con la conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito*.

L'uomo Nagual è un maestro perfetto, dotato di resistenza e fermezza, che porta la sobrietà; invece, la donna Nagual porta l'innovazione. Egli, nella sua funzione di capo-guerriero, deve comportarsi nel modo più efficiente e impeccabile, dato che non gli è possibile pianificare razionalmente il corso delle sue azioni...

corso che viene deciso dall'*intento dell'infinito*.

L'affiliazione al mondo della magia comporta l'aver fiducia nell'uomo Nagual, cioè nell'imparare a fidarsi completamente del Nagual e accettarlo senza riserve. Se non si ha fiducia nel Nagual non c'è la possibilità di svuotare la propria vita dai rifiuti e quindi di essere liberi.

N.B. – Dato che la regola del Nagual triforcuto si riferisce alla bolla di *proto-energia* dell'uomo, sarebbe più indicato definirla come la regola dell'Ixlan triforcuto.

La regola del Nagual triforcuto

Nel Nagualismo è nota la regola del Nagual triforcuto.

La regola del Nagual triforcuto dichiara: "L'Aquila [il "potere che tutto-regola"] dà al Nagual triforcuto [appare in coppia, maschio e femmina], come compagni, tre donne *sognatrici*, due uomini *sognatori* e un messaggero.

"Le donne *sognatrici* sono denominate le quattro direzioni, i quattro venti, le quattro differenti personalità femminili che sono presenti nella razza umana: la prima è l'ovest, la seconda è il nord, la terza è l'est e la quarta è il sud. La donna Nagual triforcuta rappresenta il sud [la donna nutrice].

"Gli uomini *sognatori* rappresentano le quattro direzioni, i quattro tipi di attività e di temperamento maschili: il primo è l'ovest, il secondo è il sud, il terzo è l'est e il quarto è il nord. L'uomo Nagual triforcuto rappresenta il nord [l'uomo d'azione] e il messaggero rappresenta il sud [l'uomo che informa].

"Così il numero di persone sotto la direzione di un Nagual triforcuto è di sei: tre donne e tre uomini. Assieme all'uomo e alla donna Nagual il numero totale è di otto persone".

N.B. – Sulle bolle di *proto-energia* delle quattro donne *sognatrici* vi è una specie di grembiule (zona energetica), fatto di fibre piccole.

12

Il Regno della Terza Attenzione

Il Regno della Terza Attenzione è costituito da materia spaziale atomica di vita (allo stato energetico di colore giallo) e da materia temporale non-atomica di morte (allo stato energetico di colore rosso scuro), combinate in modo tale da poter coesistere (allo stato energetico di colore rosso).

Il Regno della Terza Attenzione

Il Regno della Terza Attenzione si colloca tra gli spazi del Regno della Prima Attenzione.

In pratica, l'energia spazio-temporale non-atomica di vita-morte, relativa al Regno della Terza Attenzione, si dispone tra gli spazi dell'energia spaziale atomica di vita della Terra.

N.B. – Il concetto di "energia di vita-morte" si riferisce al tipo di energia espressa.

Il Regno della Terza Attenzione

Nel Nagualismo si conosce il Regno della Terza Attenzione.

Il Regno della Terza Attenzione.

Il Regno della Terza Attenzione è uno dei tre campi d'azione dei *sognatori*.

Il Regno della Terza Attenzione è un mondo che si pone tra le "linee parallele", cioè tra il mondo degli uomini (Regno della Prima Attenzione) e il mondo degli esseri paralleli (Regno della Quarta Attenzione). Esso è una zona di confine che si presenta come un paesaggio desertico con dune giallastre simili a zolfo.

N.B. – Il Regno della Terza Attenzione è dato da un'unica dimensione materiale.

Il Guardiano del Regno della Terza Attenzione

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza del Guardiano del Regno della Terza Attenzione.

Il Guardiano del Regno della Terza Attenzione.

Nel Regno della Terza Attenzione è presente un Guardiano (Abuhtol, entità costituita da materia spazio-temporale di vita-morte) in grado di assumere, a proprio piacimento, qualsiasi forma desideri; esso deve essere affrontato e dominato.

In pratica, il *sognatore* entra in uno stato percettivo alterato e 'vede' il Guardiano del Regno della Terza Attenzione nel sembiante di un insetto. Allo scopo di dominarlo deve ricacciarlo nel Regno della Terza Attenzione, colpendolo con il palmo della mano destra.

N.B. – Può accadere che il *sognatore* affronti, in stato di sogno, il Guardiano del Regno della Terza Attenzione interiore.

Gli alleati del Regno della Terza Attenzione

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza degli alleati del Regno della Terza Attenzione.

Gli alleati del Regno della Terza Attenzione.

Gli alleati (entità costituite da materia spazio-temporale di vita-morte) del Regno della Terza Attenzione possono assumere vari aspetti, tra cui la forma umana; essi possono essere affrontati

e dominati.

In pratica, il *sognatore* accede nel Regno della Terza Attenzione, cattura un alleato e lo porta con sé nel Regno della Prima Attenzione. In questo modo, il *sognatore* mette al proprio servizio l'alleato, affinché esegua determinati compiti.

N.B. – Di solito gli alleati del Regno della Terza Attenzione si muovono sempre in coppia.

Il Regno della Terza Attenzione interiore

Nel Nagualismo si conosce il Regno della Terza Attenzione interiore.

Il Regno della Terza Attenzione interiore.

Il *sognatore* sperimenta il Regno della Terza Attenzione interiore con il suo corpo spazio-temporale interiore.

In pratica, il *sognatore*, mentre dorme, assume il corpo spazio-temporale interiore e poi entra nel Regno della Terza Attenzione interiore. Infine, egli esercita la volontà di svegliarsi nel corpo fisico.

N.B. – Il corpo spazio-temporale interiore assunto dal *sognatore* è costituito da energia spazio-temporale di vita-morte.

Il corpo spazio-temporale

Nel Nagualismo si conosce il corpo spazio-temporale relativo al Regno della Terza Attenzione.

La sperimentazione del corpo spazio-temporale.

Il *sognatore*, mentre dorme, assume il corpo spazio-temporale.

In pratica, il *sognatore*, mentre dorme, scivola nel lato sinistro del suo essere (la coscienza ruota verso sinistra) per sperimentare il corpo spazio-temporale *sottile*.

N.B. – Il *sognatore*, in seguito, sperimenterà il corpo spazio-temporale materializzato.

Accedere nel Regno della Terza Attenzione

Nel Nagualismo si conosce come si accede nel Regno della Terza Attenzione.

Accedere nel Regno della Terza Attenzione.

Il *sognatore* può accedere nel Regno della Terza Attenzione utilizzando due metodi.

Primo metodo: il *sognatore* utilizza l'humito (*Psilocibe mexicana*) ed entra in uno stato di veglia alterata, poi assume il corpo spazio-temporale *sottile*, affronta il guardiano del mondo sulfureo e penetra nel Regno della Terza Attenzione. Infine ritorna indietro e rientra nel corpo fisico.

Secondo metodo: il *sognatore* – nello stato di intensa percezione – è volto a est e percepisce alla propria destra un immenso banco di nebbia giallastra che divide il mondo in due e che va da terra fino al cielo. Egli, ruotando la testa, fa girare il muro di nebbia nel senso della rotazione e quando assume il corpo spazio-temporale *sottile* ruota di novanta gradi a destra… allora la rotazione del muro si ferma e lo trova di fronte a sé. Così, egli ha la possibilità di oltrepassarlo e di accedere nel Regno della Terza Attenzione. Poi, il *sognatore* intraprende un viaggio fino a giungere su un altipiano sopra il quale vi è l'ingresso per l'altro mondo (Regno della Quarta Attenzione) a cui, però, non può accedere, pertanto ritorna indietro e rientra nel corpo fisico.

Nota.

Il *sognatore*, dopo aver sperimentato il corpo fisico spazio-temporale, diventa un mago. Egli può scegliere di diventare un maestro, oppure no, a seconda della sua inclinazione naturale.

Il trasferimento definitivo nel Regno della Terza Attenzione

Nel Nagualismo si conosce come avviene il trasferimento definitivo nel Regno della Terza Attenzione.

Il trasferimento definitivo nel Regno della Terza Attenzione.

Il mago-*sognatore* per vivere definitivamente nel Regno della Terza Attenzione apre una breccia dimensionale e con il corpo fisico spazio-temporale entra nel Regno della Terza Attenzione, la zona sulfurea sita tra le “linee parallele”.

13

Il Regno dell'Attenzione Zero

Il Regno dell'Attenzione Zero è costituito da materia temporale non-atomica di morte (allo stato energetico di colore rosso scuro).

Il Regno dell'Attenzione Zero

Il Regno dell'Attenzione Zero si colloca tra gli spazi del Regno della Prima Attenzione.

In pratica, l'energia temporale non-atomica di morte, relativa al Regno dell'Attenzione Zero, si dispone tra gli spazi dell'energia spaziale atomica di vita della Terra.

N.B. – Il concetto di "energia di morte" si riferisce al tipo di energia espressa.

Il Regno dell'Attenzione Zero

Nel Nagualismo si conosce il Regno dell'Attenzione Zero.

Il Regno dell'Attenzione Zero.

Il Regno dell'Attenzione Zero è uno dei tre campi d'azione dei *sognatori.*

Il Regno dell'Attenzione Zero è una zona materiale che si colloca nelle profondità del Regno della Terza Attenzione. Essa è costituita, principalmente, da due dimensioni materiali, ognuna delle quali è costituita da sei mondi, porosi e cavernosi. Dei dodici mondi, sei sono in rapporto all'elemento acqua e sei in rapporto all'elemento fuoco.

N.B. – Il concetto di "elemento acqua" oppure di "elemento fuoco" si riferisce al tipo di energia espressa.

I Guardiani del Regno dell'Attenzione Zero

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza dei Guardiani del Regno dell'Attenzione Zero.

I Guardiani del Regno dell'Attenzione Zero.

Nel Regno dell'Attenzione Zero vi sono dodici Guardiani (entità costituite da materia temporale di morte), un Guardiano per ciascuno dei dodici mondi. Tali Guardiani devono essere dominati, ma siccome il Regno dell'Attenzione Zero è diviso in due dimensioni materiali – una relativa all'elemento acqua e una relativa all'elemento fuoco – sarà sufficiente dominare un Guardiano per dimensione: uno concernente l'elemento acqua (sei mondi) e uno concernente l'elemento fuoco (sei mondi).

Gli alleati del Regno dell'Attenzione Zero

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza degli alleati del Regno dell'Attenzione Zero.

Gli alleati del Regno dell'Attenzione Zero.

Gli alleati (entità costituite da materia temporale di morte) del Regno dell'Attenzione Zero sono degli abili proiezionisti in grado di emanare delle *proiezioni* di se stessi. Essi vivono in mondi in cui vi sono diversi tunnel geometrici; tali tunnel sono gli alleati immobili nei quali vivono gli alleati mobili.

N.B. – Di solito gli alleati del Regno dell'Attenzione Zero si

muovono sempre in coppia.

L'arte di sognare

L'arte di *sognare* si basa sul controllo dei sogni, tramite la fissazione dell'Attenzione del Sogno che manifesta due aspetti.

Il primo aspetto è quando il *sognatore* usa il *sognare* per concentrare – 'fissare' – l'Attenzione del Sogno su cose che non fanno parte del nostro mondo, come il viaggio nell'ignoto. Quando il *sognatore* impara a concentrarsi sul lato luminoso dell'Attenzione del Sogno nulla può ostacolarlo, diventa un *sognatore dell'infinito*.

Il secondo aspetto è quando il *sognatore* usa il *sognare* per concentrare – 'fissare' – l'Attenzione del Sogno su cose di questo mondo, come il potere materiale. Quando il *sognatore* impara a concentrarsi sul lato oscuro dell'Attenzione del Sogno nulla può ostacolarlo, diventa un *sognatore dell'abisso*.

L'arte di sognare

Nel Nagualismo si conosce la più oscura delle arti magiche, l'arte di *sognare*.

L'arte di sognare.

I *sognatori* definiscono una serie di procedure per esercitare un controllo sistematico sulle situazioni dei propri sogni. Per loro il *sognare* rappresenta un modo pratico per manipolare i sogni comuni, al punto che non valgono più i consueti criteri di differenziazione tra sogno e realtà.

I *sognatori* sanno che la perseveranza è l'elemento attivo che consente di sviluppare il *sognare*, ossia esercitare un controllo sistematico sui propri sogni e nel contempo rafforzare la propria Attenzione del Sogno.

Le otto tappe del sognare

Nel Nagualismo si contano otto tappe del *sognare*, esse devono essere conquistate dal *sognatore*.

La prima tappa del sognare.

La prima tappa del *sognare* consiste nell'intendere – volere senza desiderare – di essere un *sognatore*.

Seppure l'aspirante *sognatore* non sia ancora un *sognatore*, deve avere la volontà – determinazione silenziosa – di diventare un *sognatore* e la convinzione di esserlo.

La seconda tappa del sognare.

La seconda tappa del *sognare* consiste nel formulare l'*intento*, poco prima di addormentarsi, di diventare coscienti – durante il sonno – che si sta sognando.

In questa maniera, l'aspirante *sognatore* si avvia al *sognare*, risvegliando in se stesso qualcosa d'inattivo, cioè quella parte di consapevolezza residua che si conserva anche dormendo. È questa l'Attenzione del Sogno.

La terza tappa del sognare.

La terza tappa del *sognare* consiste nell'esercitare un controllo sistematico sui propri sogni.

Il *sognatore* deve esprimere l'*intento* di riuscire a sopportare la vista di qualsiasi cosa stia guardando nel sogno.

In pratica, durante il sogno, deve focalizzare lo sguardo su una qualsiasi componente del sogno e poi deve spostarlo su altri elementi. In questa maniera, egli focalizza la propria attenzione sulle componenti del sogno (*vigilanza sognante*) e le immagini diventano più consistenti, e ciò impedisce che il sogno diventi evanescente. Inoltre deve impedire che il sogno si tramuti in un altro finché non decide di cambiarlo.

In questo modo, il *sognatore* sviluppa la propria Attenzione del Sogno, fino a realizzare un *sogno* concreto.

La quarta tappa del sognare.

La quarta tappa del *sognare* consiste nello svegliarsi da un

sogno in un altro sogno.

Il *sognatore*, per svegliarsi da un sogno in un altro, utilizza tre metodi.

Il primo metodo comporta che, durante il primo sogno, si sogni di fare un secondo sogno e da questo si sogni di svegliarsi, trovandosi in quest'ultimo.

Il secondo metodo implica che, mentre si sogna, si debba utilizzare un elemento del sogno per svegliarsi in un altro sogno, dall'immagine del sogno al sogno dell'immagine.

Il terzo metodo consiste nel formulare l'*intento* di volersi spostare da un sogno a un altro e per fare ciò si deve ruotare il capo da destra verso sinistra e viceversa, mettendo a fuoco lo sguardo soltanto sui punti estremi della propria rotazione, così si attira l'*intento* con gli occhi, producendo un altro sogno.

In questa maniera, il *sognatore* rende fluidi i propri sogni, passando da un sogno a un altro; egli esercita un adeguato controllo sulla propria Attenzione del Sogno.

La quinta tappa del sognare.

La quinta tappa del *sognare* consiste nel rafforzare la propria Attenzione del Sogno, fino a sperimentare l'Attenzione totale del Sogno (*sogno* pienamente concreto).

Rafforzare la propria Attenzione del Sogno vuol dire che si deve focalizzarla sugli oggetti dei sogni, fino a vederli consistenti. In questo modo si ottiene il controllo sui propri sogni e si realizza l'Attenzione totale del Sogno.

In pratica, la tecnica consiste nell'addormentarsi in una delle quattro posizioni del corpo fisico (sul lato destro, sul lato sinistro, sulla schiena o a pancia in giù) e quindi svegliarsi in quella precisa posizione in un *sogno* concreto.

La sesta tappa del sognare.

La sesta tappa del *sognare* consiste nell'utilizzare la tecnica delle posizioni gemelle.

Esistono quattro variazioni dell'esercizio per cominciare a *sognare*: mettere il corpo fisico sul lato destro, sul lato sinistro,

sulla schiena o a pancia in giù.

Ad esempio, ci si può addormentare sul fianco destro con le ginocchia un po' piegate e quindi svegliarsi in quella posizione in un *sogno* concreto, realizzando l'Attenzione totale del Sogno. Subito dopo ci si addormenta una seconda volta nella medesima posizione per svegliarsi in un *sogno* ancor più concreto. Poi, per ritornare allo stato di veglia, si passa dal secondo *sogno* al primo e da questo alla veglia. Così, le due posizioni acquisite nei *sogni* formano un'unità – le posizioni gemelle del *sognare* – e si realizza l'Attenzione profonda del Sogno (*sogno* altamente concreto).

La settima tappa del sognare.

La settima tappa del *sognare* consiste nello svegliarsi nel *sogno* più concreto che si possa immaginare.

In pratica, per svegliarsi nel *sogno* più concreto bisogna formulare l'*intento*, poco prima di addormentarsi, di svegliarsi in un *sogno* di massima concretezza. L'attuazione di tale *sogno* consente di realizzare l'Attenzione intensificata del Sogno (*sogno* estremamente concreto).

N.B. – Al di là dell'Attenzione intensificata del Sogno si trova il Regno della Prima Attenzione interiore, in cui si accede con il corpo fisico spaziale interiore.

L'ottava tappa del sognare.

L'ottava tappa del *sognare* consiste nell'attuare la procedura di *sognare insieme*.

In pratica, per attuare la procedura di *sognare insieme* i due *sognatori* devono cominciare il sogno da due località differenti. Quello che per primo inizia a *sognare* penetra nel sogno dell'altro e lo 'ghermisce', ovverosia lo afferra per il braccio. Così, il primo *sognatore* condivide il *sogno* del secondo.

Il mondo dei sogni

Nel Nagualismo si conosce il mondo dei sogni – Attenzione di Sogno interiore – dell'uomo.

Il mondo dei sogni.

Il mondo dei sogni dell'uomo possiede una soglia che porta al Regno dell'Attenzione Zero interiore. Questa soglia è una specie di botola a doppio senso… i *sognatori* possono passare attraverso questa botola ma anche le *proiezioni* degli alleati del Regno dell'Attenzione Zero interiore possono entrare nei sogni dei *sognatori*.

In pratica, con il *sognare*, il *sognatore* attira l'attenzione degli alleati del Regno dell'Attenzione Zero interiore, ma affinché essi inviino le loro *proiezioni*, il *sognatore* deve aggiungere al *sognare* l'*intento* di volerli incontrare in *sogno*.

Il Regno dell'Attenzione Zero interiore

Nel Nagualismo si conosce il Regno dell'Attenzione Zero interiore.

Il Regno dell'Attenzione Zero interiore.

Il Regno dell'Attenzione Zero interiore è composto da due dimensioni materiali, ognuna delle quali è costituita da sei mondi, porosi e cavernosi.

Nei dodici mondi – sei in rapporto all'elemento acqua e sei in rapporto all'elemento fuoco – vivono gli alleati del Regno dell'Attenzione Zero interiore.

Ogni mondo possiede un Guardiano che si rivela al *sognatore* come un'entità oppure come una voce – la voce dell'*emissario* del *sogno* – che si propone di aiutarlo.

I corpi del Regno dell'Attenzione Zero

Nel Nagualismo si conoscono i corpi riguardanti il Regno dell'Attenzione Zero.

I corpi del Regno dell'Attenzione Zero.

I corpi temporali attribuiti al Regno dell'Attenzione Zero sono

due, poiché tale Regno è costituito da due dimensioni materiali.

Il primo corpo è lo *shabodo acqueo*, il corpo temporale riguardante sei dei dodici mondi del Regno dell'Attenzione Zero.

Il secondo corpo è lo *shabodo igneo*, il corpo temporale riguardante sei dei dodici mondi del Regno dell'Attenzione Zero.

Lo shabodo acqueo.

Lo *shabodo acqueo* si manifesta come un corpo *sottile* con *struttura*, esso può essere materializzato.

In pratica, il *sognatore*, mentre sta dormendo, entra in stato di dormiveglia e scivola nel lato sinistro del suo essere. Apre gli occhi dello *shabodo acqueo* e si esteriorizza dal corpo fisico.

N.B. – Lo *shabodo acqueo* possiede all'altezza della zona ombelicale una protuberanza, una specie di bastoncino avente in cima tre unghiette nere.

Lo shabodo igneo.

Lo *shabodo igneo* si manifesta come un corpo *sottile* con *struttura*, esso può essere materializzato.

In pratica, il *sognatore*, mentre sta dormendo, entra in stato di dormiveglia e scivola nel lato sinistro del suo essere. Apre gli occhi dello *shabodo igneo* e si esteriorizza dal corpo fisico.

Nota.

Il controllo del *sognatore* su uno dei due tipi (*acquei* o *ignei*) di alleati del Regno dell'Attenzione Zero interiore comporta pure il controllo sull'altro tipo di alleati.

Ad esempio, se si controlla, in stato di *sogno*, la *proiezione acquea* di un alleato del Regno dell'Attenzione Zero interiore, diventa fattibile sperimentare lo *shabodo igneo* relativo alle *proiezioni ignee* degli alleati. Da ciò si deduce che il controllo del *sognatore* si estende pure sulle *proiezioni ignee* degli alleati del Regno dell'Attenzione Zero interiore.

Le otto conquiste del sognare

Nel Nagualismo si contano otto conquiste del *sognare*, esse devono essere conseguite dal *sognatore*.

La prima conquista del sognare.

La prima conquista del *sognare* consta nel riuscire a individuare e isolare la *proiezione* di un alleato del Regno dell'Attenzione Zero interiore.

Dietro gli elementi presenti nei sogni possono nascondersi le *proiezioni* di alleati del Regno dell'Attenzione Zero interiore, entità in rapporto all'elemento acqua o in rapporto all'elemento fuoco, che devono essere individuate e isolate.

In pratica, il *sognatore* scopre la *proiezione* dell'alleato dietro la componente di un sogno e si focalizza su di essa con estrema intensità, costringendola a interagire con lui. Così, il sogno globale crolla, lasciando solo la *proiezione* dell'alleato che trasmette nel cervello del *sognatore* una potente scarica simile alla corrente elettrica e ciò consente la formazione dello *shabodo* interiore *acqueo* o *igneo*.

Lo *shabodo* interiore *acqueo* o *igneo*, così formato, risulta essere della stessa natura della *proiezione* dell'alleato e pertanto s'instaura una certa dipendenza nei confronti di essa.

La seconda conquista del sognare.

La seconda conquista del *sognare* consiste nel controllare la *proiezione* dell'alleato del Regno dell'Attenzione Zero interiore.

Il *sognatore* si trova in una situazione difficile, infatti, quando sbuca da un sogno, si ritrova nel proprio *shabodo* interiore *acqueo* o *igneo* e in una dimensione oscura di non-sogno; quindi si leva in alto roteando vorticosamente su se stesso, tirato fortemente dalla *proiezione* dell'alleato del Regno dell'Attenzione Zero interiore, senza poter controllare il proprio *shabodo acqueo* o *igneo* interiore.

In pratica, il *sognatore* formula l'*intento* d'incontrare, in sogno, la *proiezione* dell'alleato del Regno dell'Attenzione Zero interiore e per mezzo della propria volontà la mette sotto il suo controllo, provando un senso di distacco.

In definitiva, questa operazione consente al *sognatore* di avere un certo controllo sulla *proiezione* dell'alleato appartenente al Regno dell'Attenzione Zero interiore.

La terza conquista del sognare.

La terza conquista del *sognare* consiste nel controllare lo *shabodo acqueo* o *igneo* interiore.

Il *sognatore* sbuca dal sogno per ritrovarsi con lo *shabodo acqueo* o *igneo* interiore nella zona nera. In questa dimensione oscura di non-sogno esprime la volontà di controllare il suo *shabodo* interiore e muovendosi scopre che l'unico modo per farlo è quello di scivolare o volare alto.

La quarta conquista del sognare.

La quarta conquista del *sognare* consiste nell'individuare e seguire, nei loro mondi, le *proiezioni* degli alleati.

In pratica, il *sognatore* individua, nel sogno, la *proiezione* di un alleato del Regno dell'Attenzione Zero interiore ed esprime l'*intento* di seguirla. Rapidamente viene portato dinanzi al primo mondo interiore *acqueo* o *igneo* e con il suo *shabodo* vi accede.

La quinta conquista del sognare.

La quinta conquista del *sognare* consiste nel viaggiare verso luoghi che esistono solo nel *sogno d'intento* di chi ha realizzato l'Attenzione totale del Sogno (*sogno* pienamente concreto).

In pratica, il *sognatore* con il suo *shabodo* interiore viene attratto nel *sogno d'intento* (Attenzione totale del Sogno) del *sognante*, cioè di colui che lo ha realizzato.

La sesta conquista del sognare.

La sesta conquista del *sognare* consiste nel viaggiare verso luoghi che esistono solo nel *sogno d'intento* di chi ha realizzato l'Attenzione profonda del Sogno (*sogno* altamente concreto).

In pratica, il *sognatore* con il suo *shabodo* interiore viene attratto nel *sogno d'intento* (Attenzione totale del Sogno) del *sognante*, cioè di colui che lo ha realizzato; poi il *sognatore* viene

trasportato nel secondo *sogno* (Attenzione profonda del Sogno) del *sognante*.

La settima conquista del sognare.

La settima conquista del *sognare* consiste nell'uscire dal corpo fisico con lo *shabodo acqueo* o *igneo*.

In pratica, il *sognatore* prima di addormentarsi deve formulare l'*intento* di uscire dal corpo fisico con lo *shabodo acqueo* o *igneo*. Appena si esteriorizza deve guardare il suo corpo fisico addormentato. Poi, tramite il pensiero, muove il suo *shabodo acqueo* o *igneo*.

N.B. – Una volta che si controlla (seconda conquista del *sognare*) la *proiezione* di uno dei due tipi di alleati del Regno dell'Attenzione Zero interiore, diventa fattibile sperimentare lo *shabodo* esteriore riguardante l'altro tipo di alleati.

L'ottava conquista del sognare.

L'ottava conquista del *sognare* consiste nel viaggiare con gli *shabodi* (*acqueo* e *igneo*) nei rispettivi dodici mondi del Regno dell'Attenzione Zero.

Il mago-maestro ingaggia le *proiezioni* – *acquee* o *ignee* – degli alleati del Regno dell'Attenzione Zero per donare i propri apprendisti ad esse, che li trasportano nel Regno dell'Attenzione Zero.

In pratica, il *sognatore* viene catturato dalle *proiezioni* di due alleati del Regno dell'Attenzione Zero, le quali stimolano – una per parte – due specifici punti sulla bolla di *proto-energia* del *sognatore*, situati all'altezza della zona del fianco destro e del fianco sinistro. In questo modo, il *sognatore* si ritrova con lo *shabodo acqueo* o *igneo* nel Regno dell'Attenzione Zero e lì deve possedere l'abilità di non rimanerne intrappolato.

In definitiva, il *sognatore* se riesce a ritornare indietro ha al suo servizio le *proiezioni acque* e *ignee* degli alleati del Regno dell'Attenzione Zero; egli diventa il mediatore tra i due Regni, cioè tra il Regno della Prima Attenzione e il Regno dell'Attenzione Zero.

Nota.

Il *sognatore*, dopo essere ritornato indietro dal suo viaggio nel Regno dell'Attenzione Zero, diventa un mago. Egli può scegliere di diventare un maestro, oppure no, a seconda della sua inclinazione naturale.

Il trasferimento definitivo nel Regno dell'Attenzione Zero

Nel Nagualismo si conosce come avviene il trasferimento definitivo nel Regno dell'Attenzione Zero.

Il trasferimento definitivo nel Regno dell'Attenzione Zero.

Il mago-*sognatore* per vivere definitivamente nel Regno dell'Attenzione Zero apre una breccia dimensionale e con lo *shabodo acqueo* materializzato o *igneo* materializzato entra nel Regno della Terza Attenzione e cerca l'apertura sotterranea che lo condurrà nel Regno dell'Attenzione Zero.

Gli antichi stregoni

Gli stregoni dell'antico Messico dominarono in una vasta area geografica per cinquemila anni, da ottomila a tremila anni fa. E le loro pratiche oscure li portarono a rimanere legati agli alleati del Regno dell'Attenzione Zero, allo scopo di diventare degli intermediari tra il nostro mondo e quello delle entità. Gli antichi stregoni, inesorabilmente, alla loro morte fisica, caddero preda degli alleati di quel Regno.

L'oppositore della morte

Alla categoria degli antichi stregoni-*sognatori* appartiene l'oppositore della morte. Egli rimase intrappolato nel Regno dell'Attenzione Zero per migliaia di anni, ma in seguito riuscì, utilizzando un abile stratagemma, ad assumere l'aspetto di una

donna e così venne, automaticamente, espulso da quel Regno che non accetta l'elemento femminile. In seguito, gli alleati di quel Regno si accorsero del suo trucco e gli diedero la caccia.

L'agire dell'oppositore della morte

L'oppositore della morte elargisce doni di potere ai Nagual maschi in cambio di energia.

L'oppositore della morte venne a me con il suo *shabodo acqueo* per elargirmi un dono di potere, però egli operò su di me senza chiedermi se ero d'accordo, come invece aveva fatto con i precedenti uomini Nagual.

Nel *Liber AHBH* (*AM*, 1, II, 41.) viene detto: "Ma tu non sei l'ultimo. Prima del Risveglio del Drago, ci sarà uno che verrà dall'Est. Rapido come una folgore e potente come un tuono egli ti istruirà su ciò che tu non conosci".

In effetti, io non sono l'ultimo dei guerrieri e prima del Risveglio del Gran Dragone Scarlatto, l'oppositore della morte venne (accadimento verificatosi nel 1983) dal Nagual, il lato sinistro (Est). Egli venne rapido come una folgore e potente come un tuono; egli m'istruì su ciò che non conoscevo, il lato oscuro del potere.

L'alleato personale dell'oppositore della morte

L'oppositore della morte, il 19 dicembre 1982, mi 'attaccò' per mezzo del suo alleato personale che, in questo contesto, non è assolutamente un nemico, ma un degno avversario che agisce per legare l'apprendista al mondo degli stregoni.

Un dono di potere

L'oppositore della morte, il 13 gennaio 1983, mi stimolò con il suo *shabodo acqueo* un punto – il *punto percepire* – sulla mia bolla di *proto-energia,* collocato all'altezza del fianco sinistro. Lo fece per elargirmi un dono di potere, la capacità di spostarmi

nel Regno della Seconda Attenzione. Da quel giorno, fino alla formazione della mia bolla alternativa, mi fu facile accedere con il corpo fisico temporale nel Regno della Seconda Attenzione.

La riscossione

L'oppositore della morte, il 30 dicembre 1985, riscosse il suo compenso energetico. Egli venne a me con il suo *shabodo acqueo* e inserì il *bastoncino* del suo corpo *sottile* nell'apertura della mia bolla di *proto-energia*, situata all'altezza della zona ombelicale. In questo modo si collegò con la sottile fibra che corre verticalmente lungo la zona centrale della mia bolla e vi attinse *proto-energia*.

Gioco mortale

Carlos Castaneda, l'apprendista stregone delle conoscenze di don Juan, morì alle tre del mattino del 27 aprile 1998. Il suo corpo venne cremato a Los Angeles, perciò morì come un uomo comune... non lasciò il nostro mondo come uno sciamano.

Da uno dei libri di Castaneda veniamo a sapere che il fato dell'oppositore della morte era legato alla sorte del noto scrittore. In pratica, l'assunzione dello *shabodo acqueo* da parte di Castaneda avrebbe consentito all'oppositore della morte di offrirlo, in cambio della propria libertà, agli alleati del Regno dell'Attenzione Zero, ma ciò non avvenne perché lo scrittore morì come un uomo comune.

L'oppositore della morte si trovò spiazzato... rimanevo solo io. Egli, pochi giorni dopo la dipartita di Castaneda, cominciò ad agire su di me tramite il suo *shabodo acqueo*. Il suo fine ultimo era quello di portarmi sulla soglia della morte, al fine di offrirmi in dono agli alleati del Regno dell'Attenzione Zero.

Il 25 agosto 1998, dopo una lotta terrificante durata quasi quattro mesi, riuscii a ricacciare l'oppositore della morte nel Regno dell'Attenzione Zero.

14

Il Regno della Quarta Attenzione

Il Regno della Quarta Attenzione è costituito da materia temporale (allo stato energetico di colore rosso scuro), più potente rispetto la materia temporale del Regno della Seconda Attenzione (allo stato energetico di colore verde).

Il Regno della Quarta Attenzione

Il Regno della Quarta Attenzione si colloca tra gli spazi del Regno della Prima Attenzione.

In pratica, l'energia temporale non-atomica di morte, relativa al Regno della Quarta Attenzione, si dispone tra gli spazi dell'energia spaziale atomica di vita della Terra.

N.B. – Il concetto di "energia di morte" si riferisce al tipo di energia espressa.

Il Regno della Quarta Attenzione

Nel Nagualismo si conosce il Regno della Quarta Attenzione.

Il Regno della Quarta Attenzione.

Il Regno della Quarta Attenzione è il campo d'azione dei

cacciatori.

Il Regno della Quarta Attenzione è un mondo – l'altro mondo – che si colloca nel lato opposto rispetto al nostro mondo, il Regno della Prima Attenzione. Esso è un mondo che si presenta come un paesaggio ricco di vegetazione con montagne, colline, fiumi e pianure.

N.B. – Il Regno della Quarta Attenzione è costituito da un'unica dimensione materiale.

Il Guardiano del Regno della Quarta Attenzione

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza del Guardiano del Regno della Quarta Attenzione.

Il Guardiano del Regno della Quarta Attenzione.

Nel Regno della Quarta Attenzione è presente un Guardiano (Anuhctal, entità costituita da materia temporale di morte) in grado di assumere, a proprio piacimento, qualsiasi forma desideri; esso deve essere affrontato e dominato.

In pratica, il *cacciatore* entra in uno stato percettivo alterato e 'vede' il Guardiano del Regno della Quarta Attenzione nel sembiante di un insetto. Allo scopo di dominarlo deve ricacciarlo nel Regno della Quarta Attenzione, colpendolo con il palmo della mano destra.

N.B. – Può accadere che il *cacciatore* affronti, in stato di sogno, il Guardiano del Regno della Quarta Attenzione interiore.

Gli alleati del Regno della Quarta Attenzione

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza degli alleati del Regno della Quarta Attenzione.

Gli alleati del Regno della Quarta Attenzione.

Gli alleati (entità costituite da materia temporale di morte) del Regno della Quarta Attenzione possono assumere vari aspetti, tra cui la forma umana; essi possono essere affrontati e dominati.

In pratica, il *cacciatore* accede nel Regno della Quarta Attenzione, cattura un alleato e lo porta con sé nel Regno della Prima Attenzione. In questo modo, il *cacciatore* mette al proprio servizio l'alleato, affinché esegua determinati compiti.

N.B. – Di solito gli alleati del Regno della Quarta Attenzione si muovono sempre in coppia.

Gli esseri paralleli del Regno della Quarta Attenzione

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza degli esseri paralleli del Regno della Quarta Attenzione.

Gli esseri paralleli del Regno della Quarta Attenzione.

Gli esseri paralleli del Regno della Quarta Attenzione sono le controparti degli esseri umani. Si tratta di esseri fisici che hanno lo stesso sesso delle proprie controparti, intimamente e inestricabilmente unite a loro.

In pratica, il *cacciatore* che riesce a incontrare il proprio essere parallelo può trovare, in questi, una fonte illimitata di energia.

Il Regno della Quarta Attenzione interiore

Nel Nagualismo si conosce il Regno della Quarta Attenzione interiore.

Il Regno della Quarta Attenzione interiore.

Il *cacciatore* sperimenta il Regno della Quarta Attenzione interiore con il suo corpo fisico temporale interiore.

In pratica, il *cacciatore*, mentre dorme, assume il corpo temporale interiore – *shabodo aereo* interiore – e poi entra nel Regno della Quarta Attenzione interiore. Infine, egli esercita la volontà di svegliarsi nel corpo fisico.

N.B. – Il corpo temporale interiore assunto dal *sognatore* è costituito da energia temporale di morte.

Lo shabodo aereo

Nel Nagualismo si conosce lo *shabodo aereo* relativo al Regno della Quarta Attenzione.

La sperimentazione dello shabodo aereo.

Il *cacciatore*, mentre dorme, assume lo *shabodo aereo sottile*.

In pratica, il *cacciatore*, mentre dorme, scivola nel lato sinistro del suo essere (la coscienza ruota verso sinistra) per sperimentare lo *shabodo aereo sottile*.

N.B. – Il *cacciatore*, in seguito, sperimenterà lo *shabodo aereo* materializzato.

La percezione divisa

Nel Nagualismo si conosce il fenomeno della "percezione divisa".

La percezione divisa.

Il *cacciatore* può assumere lo *shabodo aereo sottile* in stato di "percezione divisa", ovverosia può sperimentare due luoghi contemporaneamente, uno con lo *shabodo aereo* e uno con il corpo fisico.

Accedere nel Regno della Quarta Attenzione

Nel Nagualismo si conosce come si accede nel Regno della Quarta Attenzione.

Accedere nel Regno della Quarta Attenzione.

Il *cacciatore* può accedere nel Regno della Quarta Attenzione utilizzando tre metodi.

Primo metodo: il *cacciatore* adopera il "piccolo fumo", sperimentando uno stato di veglia alterata. Poi 'vede' una porta monumentale – una frattura tra il Regno della Prima e della Terza Attenzione – e la oltrepassa con il suo *shabodo aereo sottile*.

Entrato nella zona sulfurea, intraprende un viaggio fino a giungere su un altipiano, sopra il quale vi è l'ingresso per l'altro mondo. Con un urlo lo attraversa e penetra nel Regno della Quarta Attenzione. Infine ritorna indietro e rientra nel corpo fisico.

Secondo metodo: il *cacciatore* attua il *dormire* nello stato di sonno. Egli – rivolto a sud – entra in uno stato di *silenzio interiore* e scivola nel sonno con l'*intento* di assumere lo *shabodo aereo sottile* e di entrare nell'altro mondo. Nel momento in cui assume lo *shabodo aereo sottile* ruota con esso di 90 gradi a sinistra, trovando il Regno della Quarta Attenzione davanti a sé. In questo modo ha la possibilità di entrare nell'altro mondo. Poi ritorna indietro e rientra nel corpo fisico.

Terzo metodo: il *cacciatore* entra nello stato di intensa percezione, si volge a est e percepisce, alla sua destra, il muro di nebbia giallastra; ruotando la testa fa girare il muro di nebbia nel senso della rotazione e quando assume lo *shabodo aereo sottile* ruota di novanta gradi a destra, allora la rotazione del muro si ferma e lo trova di fronte a sé. A questo punto, rimane immobile a fissare il muro, fino al momento che si ritrova direttamente nel Regno della Quarta Attenzione. Poi ritorna indietro e rientra nel corpo fisico.

N.B. – Quando la *cacciatrice*, volta a sud, attua il *dormire*, assume lo *shabodo aereo sottile* e può capitarle di vedere alla propria sinistra una linea rossa, che gira come ella ruota la testa... il confine del Regno della Quarta Attenzione.

Nota.

Il *cacciatore*, dopo aver sperimentato lo *shabodo aereo* materializzato, diventa un mago. Egli può scegliere di diventare un maestro, oppure no, a seconda della sua inclinazione naturale.

Il trasferimento definitivo nel Regno della Quarta Attenzione

Nel Nagualismo si conosce come avviene il trasferimento definitivo nel Regno della Quarta Attenzione.

Il trasferimento definitivo nel Regno della Quarta Attenzione.

Il mago-*cacciatore* per vivere definitivamente nel Regno della Quarta Attenzione apre una breccia dimensionale e con lo *shabodo aereo* materializzato entra nel Regno della Quarta Attenzione.

La regola del Nagual quadriforcuto

Il termine "Nagual" designa il capo di un gruppo di guerrieri – il seguito del Nagual – e, anche, una persona dotata di una straordinaria energia, infatti, gli uomini comuni hanno una bolla di *proto-energia* divisa in due parti, mentre i Nagual quadriforcuti hanno una bolla di *proto-energia* divisa in quattro sezioni.

L'individuo energeticamente predominante all'interno di un gruppo di *cacciatori* viene chiamato "Nagual", una persona – uomo o donna – che grazie alla propria straordinaria capacità energetica è responsabile del destino del proprio gruppo, la guida ideale – capo naturale – nella vita dei guerrieri.

L'uomo Nagual, in qualità d'intermediario, incanala il sapere direttamente dalla conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito* e la trasmette ai suoi compagni. Inoltre, egli ha la responsabilità di fornire ai suoi allievi ciò che i maghi chiamano "la possibilità minima", ovverosia la consapevolezza-percettiva della propria connessione – "anello di collegamento" – con la conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito*.

L'uomo Nagual è un maestro perfetto, dotato di resistenza e fermezza, che porta la sobrietà; invece, la donna Nagual porta l'innovazione. Egli, nella sua funzione di capo-guerriero, deve comportarsi nel modo più efficiente e impeccabile, dato che non gli è possibile pianificare razionalmente il corso delle sue azioni... corso che viene deciso dall'*intento dell'infinito*.

L'affiliazione al mondo della magia comporta l'aver fiducia nell'uomo Nagual, cioè nell'imparare a fidarsi completamente del Nagual e accettarlo senza riserve. Se non si ha fiducia nel Nagual non c'è la possibilità di svuotare la propria vita dai rifiuti e quindi di essere liberi.

N.B. – Dato che la regola del Nagual quadriforcuto si riferisce alla bolla di *proto-energia* dell'essere umano, sarebbe più esatto definirla come la regola dell'Ixlan quadriforcuto.

La regola del Nagual quadriforcuto

Nel Nagualismo è nota la regola del Nagual quadriforcuto.

La regola del Nagual quadriforcuto.

La regola del Nagual quadriforcuto dichiara: "L'Aquila [il "potere che tutto-regola"] dà al Nagual quadriforcuto [appare in coppia, maschio e femmina], come compagni, quattro donne *cacciatrici*, tre uomini *cacciatori* e un messaggero.

"Le donne *cacciatrici* sono denominate le quattro direzioni, i quattro venti, le quattro differenti personalità femminili che esistono nella razza umana: la prima è l'est, la seconda è il sud, la terza è l'ovest e la quarta è il nord.

"Gli uomini *cacciatori* rappresentano le quattro direzioni, i quattro tipi di attività e di temperamento maschili: il primo è l'est, il secondo è il nord, il terzo è l'ovest, il quarto è il sud. Il messaggero rappresenta il sud [l'uomo che informa].

"L'uomo e la donna Nagual quadriforcuti rappresentano il centro.

"Così il numero di persone sotto la direzione di un Nagual quadriforcuto è di otto: quattro donne e quattro uomini. Assieme all'uomo e alla donna Nagual il numero totale è di dieci persone".

N.B. – Sulle bolle di *proto-energia* delle quattro donne *cacciatrici* vi è una specie di grembiule (zona energetica), fatto di piccole protuberanze rotonde.

L'arte di cacciare

L'arte di *cacciare* consiste in un uso specializzato e attento del proprio comportamento in nuovi modi per scopi specifici.

I *cacciatori* apprendono i trucchi del camuffamento e li

imparano così bene che nessuno può minimamente sospettare che siano camuffati.

L'arte di cacciare

Nel Nagualismo si conosce la più misteriosa delle arti magiche, l'arte di *cacciare*.

L'arte di cacciare.

L'arte di *cacciare* è l'arte del *cacciatore* in *agguato*, cioè l'arte dell'*agguato*.

L'arte dell'*agguato* si basa su un sistema comportamentale particolare – controllo sistematico del comportamento e modo di comportarsi con la gente – che, però, combina l'etica e il senso estetico.

Il cacciatore in agguato

Nel Nagualismo si conosce come si diventa un *cacciatore* in *agguato*.

Il cacciatore in agguato.

Il *cacciatore in agguato* è in grado di catturare i propri difetti – cattive abitudini – e di eliminarli.

Il *cacciatore in agguato*, prima di tutto deve riconoscere i propri difetti, poi deve conoscerne ogni aspetto che li compone e infine deve essere in grado di escogitare una strategia che ne consenta la demolizione.

In pratica, ogni abitudine è una "attività viva", un "fare", cioè un'azione ripetitiva che si consolida nel tempo e pertanto si deve inserire degli elementi dissonanti nel tessuto che la compone, in modo da interferire nel "flusso del fare", fino al momento della morte dell'abitudine.

I tre precetti dell'agguato, i sette princìpi dell'agguato e i tre risultati dell'agguato

Nel Nagualismo si conoscono i tre precetti dell'*agguato*, i sette princìpi dell'*agguato* e i tre risultati dell'*agguato*.

I tre precetti dell'agguato.

Il primo precetto della regola dell'*agguato* dice che tutto ciò che circonda l'uomo è un mistero imperscrutabile.

Il secondo precetto della regola dell'*agguato* dice che si deve cercare di svelare i misteri, ma senza sperare di riuscirvi.

Il terzo precetto della regola dell'*agguato* dice che il *cacciatore*, consapevole dei misteri imperscrutabili che lo circondano e del proprio impegno a cercare di svelarli, prende il dovuto posto tra gli altri misteri e si considera uno di loro. Ne consegue, per un *cacciatore*, che l'essere è un mistero senza fine, sia si tratti di un ciottolo, di una pianta, di un animale o di se stesso. È questa l'umiltà del *cacciatore*. Si è tutti uguali a tutto.

I sette principi dell'agguato.

Il primo principio dell'arte dell'*agguato* sostiene che sta al *cacciatore* decidere su quale terreno scontrarsi. Un *cacciatore* non accetta mai la sfida senza conoscere quello che lo circonda.

Il secondo principio dell'arte dell'*agguato* asserisce che il *cacciatore* deve abbandonare tutto ciò che non è necessario, cioè deve liberarsi del superfluo.

Il terzo principio dell'arte dell'*agguato* dice che il *cacciatore* deve essere in grado di decidere se accettare uno scontro oppure no. Inoltre deve essere sempre pronto a battersi fino in fondo, mai però senza un piano prestabilito.

Il quarto principio dell'arte dell'*agguato* dice che il *cacciatore* deve rilassarsi e non avere paura di nulla. Solo allora l'*intento* che lo guida gli aprirà il cammino e lo aiuterà.

Il quinto principio dell'arte dell'*agguato* dice che il *cacciatore*, quando si trova dinanzi a situazioni che non riesce a controllare, si ritira un attimo e lascia vagare i propri pensieri, occupando il tempo con qualcos'altro.

Il sesto principio dell'arte dell'*agguato* dice che il *cacciatore*

comprime il tempo, perché anche un istante ha la sua importanza e di conseguenza egli non spreca neanche un momento.

Il settimo principio dell'arte dell'*agguato* afferma che il capo-*cacciatore* non si spinge mai in prima fila e osserva sempre da dietro le quinte.

I tre risultati dell'agguato.

I *cacciatori*, applicando i sette principi dell'arte dell'*agguato*, ottengono tre risultati.

Il primo risultato dell'arte dell'*agguato* si ottiene quando il *cacciatore* impara a ridere di se stesso, a non prendersi mai sul serio.

Il secondo risultato dell'arte dell'*agguato* si ottiene quando il *cacciatore* impara a non avere mai fretta e ad acquisire un'illimitata pazienza.

Il terzo risultato dell'arte dell'*agguato* si ottiene quando il capo-*cacciatore* impara ad avere un'enorme capacità d'improvvisare.

L'ottavo principio dell'agguato

Nel Nagualismo si conosce l'ottavo principio – o il primo in assoluto – dell'arte dell'*agguato*.

L'ottavo principio dell'agguato.

L'ottavo principio (o il primo in assoluto) dell'arte dell'*agguato* sostiene che il capo-*cacciatore* deve porre l'*agguato* a se stesso e deve farlo spietatamente (sobriamente), con astuzia, pazienza e gentilezza.

Porre l'*agguato* a se stessi significa usare il proprio modo di comportarsi in nuovi modi per scopi specifici, significa diventare un capo-*cacciatore*.

N.B. – L'agguato a se stessi è la base della *follia controllata*.

La follia controllata

Nel Nagualismo si conosce la *follia controllata*, cioè la tecnica

artistica dell'arte dell'*agguato*.

La follia controllata.

La *follia controllata* permette al *cacciatore* di essere separato da tutto pur rimanendo parte integrante di tutto ed è un ponte tra la follia della gente (il consueto comportamento umano) e la drasticità dei dettami (il controllo) del "*potere* che tutto-regola".

Il capo-*cacciatore*, esercitando la *follia controllata*, applica i sette princìpi dell'arte dell'*agguato* in un contesto sociale. Egli è in grado di fingere di essere completamente immerso, come un attore sulla scena, in quello che sta facendo senza che nessuno sospetti che stia fingendo.

La rappresentazione teatrale

Nel Nagualismo si conosce come si costruisce un *edificio*, cioè come s'inscena una rappresentazione teatrale.

La rappresentazione teatrale.

La "rappresentazione teatrale" è la costruzione, da parte del capo-*cacciatore*, di un "edificio" sotto il diretto controllo del "*potere* che tutto-regola".

Il capo-*cacciatore* per costruire un "edificio" deve "svegliare il potere", cioè deve dichiarare le proprie intenzioni senza, però, svelare il fine reale ai destinatari della sua azione.

Nell'*edificio* entrano diverse persone – uomini comuni e *cacciatori* – e la "rappresentazione teatrale" viene creata dal capo-*cacciatore* – l'attore dietro le quinte – per porre i *cacciatori* di fronte al contrasto che si crea tra la follia della gente e il controllo dell'Aquila. Subito la follia della gente ha il sopravvento sui *cacciatori* ma alla fine viene sconfitta dal lungimirante disegno del "*potere* che tutto-regola".

Le ricapitolazioni dei cacciatori

La *ricapitolazione* dei *cacciatori* è una pratica per vedere e rivivere le esperienze della propria vita.

Le ricapitolazioni dei cacciatori

Nel Nagualismo si conoscono le tre *ricapitolazioni* dei *cacciatori*.

La ricapitolazione formale e rigida.

Il primo modo di procedere per eseguire la *ricapitolazione* è formale e rigido e si divide in due stadi.

Il primo stadio consiste nello stendere un elenco di tutte le persone conosciute e di tutti gli avvenimenti da ricordare, partendo dal presente fino ad arrivare all'inizio della propria esistenza.

Il secondo stadio consiste nel chiudersi in uno sgabuzzino – riduce l'area di stimolazione intorno al corpo – e nel riorganizzare nella mente l'ultimo accadimento verificatosi. Riorganizzare significa ricostruire l'episodio nei minimi particolari, cercando di rivivere le sensazioni e i sentimenti provati.

Il *cacciatore* esegue la *ricapitolazione* associandola a un tipo particolare di tecnica respiratoria. Si fanno lunghe e lente inspirazioni, ruotando adagio il capo da destra a sinistra per un arco di 180 gradi. Finito d'inalare la testa ruota da sinistra a destra per un arco di novanta gradi, poi lentamente si espira guardando dritto davanti a sé. Infine, si ruota il capo di novanta gradi, fino a riportarlo al punto di partenza per ricominciare il ciclo.

La *ricapitolazione* formale e rigida, portando in superficie tutti i rifiuti di una vita, consente di acquisire una certa fluidità percettiva. Essa, produce all'interno del *cacciatore* lo spazio necessario atto ad accogliere tutto quello che c'è da sapere sulla conoscenza nagualista. Inoltre, l'energia rimasta intrappolata nel corpo fisico, a causa della storia personale, viene liberata e può essere resa di nuovo disponibile al corpo.

La ricapitolazione esaustiva e perfetta.

Il secondo modo di procedere per eseguire la *ricapitolazione*

è esaustivo e perfetto.

Il secondo modo consiste nel raccogliere in un album mnemonico tutti gli eventi memorabili – momenti indimenticabili – della propria esistenza.

Si tratta di una raccolta di tutti quegli avvenimenti che rivestono un significato particolare nell'esistenza del *cacciatore* e che oltre a testimoniare le circostanze della sua vita ne rivelano la personalità.

Gli eventi memorabili del *cacciatore* possiedono "il tocco dell'impersonale", cioè riguardano ogni essere umano e non solo il *cacciatore*. Sono rappresentazioni della condizione umana, storie in cui il *cacciatore* non è in primo piano e se anche gli 'eventi' non lo riguardano lo coinvolgono per tutta l'esistenza.

Il *cacciatore* esegue la *ricapitolazione* associandola al camminare – aiuta a risvegliare i ricordi – e a una particolare tecnica respiratoria. Si fanno lente inspirazioni ruotando, quasi impercettibilmente, il capo da destra a sinistra e si espira allo stesso modo ruotando il capo da sinistra a destra.

L'album dei fatti memorabili è un esercizio di disciplina e imparzialità, il gesto sincero e totale di riunire l'insieme globale delle proprie emozioni e realizzazioni; esso è lo strumento per la ridefinizione della sistemazione emozionale ed energetica e per il reimpiego della propria energia inutilizzata allo scopo di affrontare l'*infinito*.

La raccolta dei fatti memorabili dell'esistenza rappresenta, per il *cacciatore*, la preparazione necessaria per affrontare il "viaggio definitivo"... viaggio che può essere intrapreso soltanto tramite la morte fisica. Il corpo organico invece di decomporsi si trasforma in energia frammentaria e il corpo *inorganico* si densifica, diventando solido – *shabodo aereo* materializzato – ma inaccessibile alla percezione normale.

La ricapitolazione fluida e impeccabile.

Il terzo modo di procedere per eseguire la *ricapitolazione* è fluido e impeccabile.

Il terzo modo di procedere consiste nel ricapitolare, senza

un ordine apparente, differenti episodi (normali e memorabili) della propria vita, che i *cacciatori* chiamano "ricapitolazione delle tessere di un puzzle".

Per ricapitolare in questo modo si deve far emergere sullo schermo del ricordo "il cerimoniere", un evento che viene ricordato con estrema nitidezza e sorprendente chiarezza di dettagli, tanto che viene rivissuto – si sprofonda letteralmente in esso – e che apre la via al rivivere episodi della propria esistenza.

Il *cacciatore* effettua la *ricapitolazione* facendo zittire la mente ed evocando il *potere*, cioè interrompe il flusso del pensiero per qualche istante e lascia che il suo *potere* scelga l'evento da rivivere. A ciò associa una particolare tecnica respiratoria e un modo di muovere la testa – sventagliare l'episodio – da un lato all'altro.

Il *cacciatore* compie lunghe e profonde inspirazioni, ruotando adagio il capo da sinistra a destra per un arco di 180 gradi. Finito d'inalare espira allo stesso modo, ruotando il capo da destra a sinistra.

La *ricapitolazione* fluida e impeccabile permette di riportare alla mente – rivivere in toto – l'esperienza, permettendo al *cacciatore* di rivivere l'accadimento.

La *ricapitolazione* fluida e impeccabile rappresenta per il *cacciatore* la preparazione necessaria per affrontare il "passaggio finale"… passaggio attuabile mentre si è ancora in vita. Il corpo organico passa allo stato energetico e, simultaneamente, il corpo *inorganico* si densifica, diventando solido – *doppio* o *shabodo aereo* materializzato – ma inaccessibile alla percezione normale.

L'uomo dei sogni e i silenti

L'uomo dei sogni, il don Juan di Carlos Castaneda, venne a me, il 30 marzo 1983, con il suo *shabodo aereo* per impartirmi, attraverso il mondo dei sogni, l'insegnamento riguardante il Nagualismo. Tale insegnamento mi venne trasmesso in un modo del tutto speciale, conosciuto come "l'insegnamento silenzioso".

La dinastia dell'uomo dei sogni

L'uomo dei sogni appartiene a una dinastia di sciamani che ebbe inizio nel X secolo, ma poi, verso la fine del XVI secolo, durante la conquista spagnola, ogni Nagual con il proprio seguito di sciamani s'isolò, dando vita alla formazione di stirpi individuali. La stirpe dell'uomo dei sogni era costituita da quindici Nagual uomini, sedici Nagual donne e centoquarantaquattro sciamani. Alcuni di questi Nagual avevano un seguito di otto sciamani, altri di dodici e altri di sedici.

Il lignaggio dell'uomo dei sogni, all'inizio del XVIII secolo, subì un drastico cambiamento con l'apparire sulla scena di un antico stregone – l'oppositore della morte – vissuto migliaia di anni fa e della linea dei *sognatori.* Questo stregone contattò il Nagual Sebastian e, in cambio di energia, gli elargì dei doni di potere. Inoltre, gli insegnò le antiche pratiche del *sognare*, anche se il Nagual non apparteneva alla linea dei *sognatori*. L'influsso fu tale che Sebastian e i sei Nagual che gli succedettero furono intrinsecamente diversi dagli otto che li avevano preceduti.

I silenti

Quando incominciai, nel 2006, la stesura del libro intitolato "Nagualismo e Ixlanismo" alcuni degli sciamani dell'antico, che vivono nel Regno della Quarta Attenzione, vennero a me per rivelarmi il modo di *cacciare insieme*.

"Siamo gli antichi sciamani esistiti migliaia di anni fa, all'inizio della civiltà umana. Siamo un numero indefinito. Seguiamo i disegni dell'Aquila e ogni tanto, quando l'Aquila ce lo chiede, interveniamo sugli esseri umani affinché facciano delle esperienze.

"A differenza degli uomini comuni gli sciamani hanno l'illusione di avere più potere, in realtà sono nati per svolgere in maniera più consapevole i dettami dell'*intento,* anche dopo la vita biologica, ma nessuno sa il perché! In cambio l'*intento* lascia

decidere cosa fare della propria vita.

"Ci hanno definito come i *silenti*, coloro che silenziosamente passano, poiché quando agiamo non ci facciamo sentire".

15

Il Regno della Quinta Attenzione

Il Regno della Quinta Attenzione è costituito da materia spaziale atomica di vita (allo stato energetico di colore giallo) e da materia temporale non-atomica di vita (allo stato energetico di colore verde), combinate in maniera tale da poter coesistere (allo stato energetico di colore giallo-verde).

Il Regno della Quinta Attenzione

Il Regno della Quinta Attenzione si colloca tra gli spazi del Regno della Prima Attenzione.

In pratica, l'energia spazio-temporale non-atomica di vita, relativa al Regno della Quinta Attenzione, si dispone tra gli spazi dell'energia spaziale atomica di vita della Terra.

N.B. – Il concetto di "energia di vita" si riferisce al tipo di energia espressa.

Il Regno della Quinta Attenzione

Nel Nagualismo si conosce il Regno della Quinta Attenzione.

Il Regno della Quinta Attenzione.

Il Regno della Quinta Attenzione è il campo d'azione degli *artisti*.

Il Regno della Quinta Attenzione è un mondo sovrapposto al nostro, un mondo gemello opposto e complementare che non interferisce con il nostro. Esso è un mondo che si presenta come un paesaggio ricco di vegetazione con montagne, colline, fiumi e pianure.

Nel Regno della Quinta Attenzione vi sono, oltre la dimensione materiale, sedici piani: sedici strati *energetici* che si dispongono sopra di esso, come gli strati di una cipolla.

I piani *energetici* sono: piano lunare, piano mercuriale, piano venusiano, piano marziano, piano gioviano, piano solare, piano uraniano, piano nettuniano, piano saturniano, piano stellare, piano di luce A, piano plutoniano A, piano plutoniano B, piano plutoniano C, piano di luce B, piano di luce C.

N.B. – Nell'ambito dell'energia spazio-temporale non compare il velo di aoùr.

Il Guardiano del Regno della Quinta Attenzione

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza del Guardiano del Regno della Quinta Attenzione.

Il Guardiano del Regno della Quinta Attenzione.

Nel Regno della Quinta Attenzione è presente un Guardiano (Acuhtiel, entità costituita da materia spazio-temporale di vita) in grado di assumere, a proprio piacimento, qualsiasi forma desideri; esso deve essere affrontato e dominato.

In pratica, l'*artista* entra in uno stato percettivo alterato e 'vede' il Guardiano del Regno della Quinta Attenzione nell'aspetto di un volatile. Allo scopo di dominarlo deve ricollocarlo, tramite il proprio *intento*, sulla Soglia del Regno della Quinta Attenzione.

N.B. – Può accadere che l'*artista* affronti, in stato di sogno, il Guardiano del Regno della Quinta Attenzione interiore.

Gli alleati del Regno della Quinta Attenzione

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza degli alleati del Regno della Quinta Attenzione.

Gli alleati del Regno della Quinta Attenzione.

Gli alleati (entità costituite da materia spazio-temporale di vita) del Regno della Quinta Attenzione possono assumere vari aspetti, tra cui la forma umana; essi possono essere affrontati e dominati.

In pratica, l'*artista* accede nel Regno della Quinta Attenzione, cattura un alleato e lo porta nel Regno della Prima Attenzione. In questa maniera, l'*artista* mette al proprio servizio l'alleato, affinché esegua determinati compiti.

L'alleato personale

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza dell'alleato personale.

L'alleato personale.

L'alleato personale è fatto della stessa materia del mondo dei sogni e la sua funzione è di fungere da guida e di assistere l'apprendista nelle sue azioni, grandi o piccole, buone o cattive.

N.B. – L'alleato personale, in quanto composto della stessa materia dei sogni, non possiede una bolla (ricettacolo) di *proto-energia*.

Domare l'alleato personale.

L'uso di certi funghi e piante consente di arrivare al proprio "potere-alleato" – alleato personale – che deve essere evocato e domato.

L'apprendista doma il suo alleato per intensificare la propria vita, ossia per approfondire la propria conoscenza e avere il comando dei propri poteri specializzati. Di conseguenza avere un alleato personale significa avere il "sapere" e il "potere".

I due modi per arrivare all'alleato personale.

Esistono due modi di procedere per arrivare al proprio alleato.

Primo modo: l'apprendista assume la sostanza psicotropica fino al momento in cui incontrerà il suo alleato nel mondo esterno e, in seguito, dovrà affrontarlo per riprendersi il proprio 'potere'.

Secondo modo: l'apprendista assume la sostanza psicotropica e in stato di sogno arriva direttamente e immediatamente al suo alleato interiore; in seguito, in stato di sogno, lo incontrerà per riprendersi il proprio 'potere'.

N.B. – L'apprendista, mentre riprende il proprio 'potere', rende flaccido l'alleato personale, fino a dissolverlo.

Gli esseri magici del Regno della Quinta Attenzione

Nel Nagualismo si conosce l'esistenza degli esseri magici del Regno della Quinta Attenzione.

Gli esseri magici del Regno della Quinta Attenzione.

Gli esseri magici del Regno della Quinta Attenzione si manifestano nelle sembianze di uomini, di animali, d'insetti, di alberi e di ogni altra forma di vita.

In pratica, l'apprendista che riesce a incontrare il proprio essere magico entra in contatto con il proprio animale protettore (animale di potere), il quale lo accompagna per tutta la vita e gli accorda forza, aiuto in caso di sofferenza o guarigione in caso di malattia.

L'animale totem.

L'animale totem – come nel caso del giaguaro – è un animale di potere che dona le sue qualità a chi lo invoca.

L'apprendista, per mezzo dell'uso del tabacco puro, evoca lo spirito-guardiano del tabacco che, a sua volta, invoca il potere del giaguaro.

In pratica, il potere del giaguaro penetra nell'apprendista che, identificandosi nel giaguaro, ne assume l'aggressività e la forza

sessuale.

Il Regno della Quinta Attenzione interiore

Nel Nagualismo si conosce il Regno della Quinta Attenzione interiore.

Il Regno della Quinta Attenzione interiore.

L'*artista* sperimenta il Regno della Quinta Attenzione interiore con il suo corpo spazio-temporale interiore.

In pratica, l'*artista*, mentre dorme, assume il corpo spazio-temporale interiore e poi entra nel Regno della Quinta Attenzione interiore. Infine, egli esercita la volontà di svegliarsi nel corpo fisico.

N.B. – Il corpo spazio-temporale interiore assunto dall'*artista* è costituito da energia spazio-temporale di vita.

I corpi riguardanti il Regno della Quinta Attenzione

Nel Nagualismo si conoscono i corpi riguardanti il Regno della Quinta Attenzione.

I corpi riguardanti il Regno della Quinta Attenzione.

L'*artista* sperimenta diciassette corpi spazio-temporali: uno fisico e sedici *energetici*.

Il corpo fisico spazio-temporale e i sedici corpi *energetici* si sperimentano nel Regno della Prima Attenzione.

I corpi spazio-temporali *energetici* sono: corpo lunare, corpo mercuriale, corpo venusiano, corpo marziano, corpo gioviano, corpo solare, corpo uraniano, corpo nettuniano, corpo saturniano, corpo stellare, corpo di luce A, corpo plutoniano A, corpo plutoniano B, corpo plutoniano C, corpo di luce B, Corpo di luce C.

Il corpo fisico spazio-temporale

Nel Nagualismo si conosce il corpo fisico spazio-temporale relativo al Regno della Quinta Attenzione.

La sperimentazione del corpo fisico spazio-temporale.

L'*artista* accede – in modo atemporale – con il corpo fisico spazio-temporale nel Regno della Quinta Attenzione.

In pratica, l'*artista*, mentre dorme, si sposta in maniera atemporale nel Regno della Quinta Attenzione.

I corpi energetici spazio-temporali

Nel Nagualismo si conoscono i corpi *energetici* spazio-temporali.

La sperimentazione dei corpi energetici spazio-temporali.

L'*artista* sperimenta nel Regno della Prima Attenzione i sedici corpi *energetici* spazio-temporali. Trattasi di corpi *energetici* in cui non si sperimentano le emozioni.

L'*artista*, mentre dorme, entra in stato di dormiveglia e scivola nel lato sinistro del suo essere (la coscienza ruota verso sinistra) per sperimentare i corpi *energetici* spazio-temporali.

N.B. – Per quanto concerne la conoscenza riguardante i corpi *energetici* spazio-temporali si applica tutto quello che è stato detto dei corpi *energetici* spaziali con delle eccezioni: i corpi *energetici* spazio-temporali possiedono una struttura energetica; inoltre, essi vengono generati dall'Io superiore dell'*artista* e in essi è presente la consapevolezza B.

Nota.

L'*artista*, dopo aver sperimentato tutti i corpi, diventa un mago. Egli può scegliere di diventare un maestro, oppure no, a seconda della sua inclinazione naturale.

Il trasferimento definitivo nel Regno della Quinta Attenzione

Nel Nagualismo si conosce come avviene il trasferimento

definitivo nel Regno della Quinta Attenzione.

Il trasferimento definitivo nel Regno della Quinta Attenzione.

Il mago-*artista* per vivere definitivamente nel Regno della Quinta Attenzione utilizza due modi.

Il primo modo implica l'apertura di una breccia dimensionale che consente di entrare definitivamente nel Regno della Quinta Attenzione.

Il secondo modo comporta la trasposizione atemporale nel Regno della Quinta Attenzione.

La regola del Nagual tri-quadriforcuto

Il termine "Nagual" designa il capo di un gruppo di guerrieri – il seguito del Nagual – e, anche, una persona dotata di una straordinaria energia, infatti, gli uomini comuni hanno una bolla di *proto-energia* divisa in due parti, mentre i Nagual tri-quadriforcuti hanno una bolla di *proto-energia* divisa in tre-quattro comparti, poiché una delle linee che divide le sezioni non è ben definita.

L'individuo energeticamente predominante all'interno di un gruppo di *potenti* viene chiamato "Nagual", una persona – uomo o donna – che grazie alla propria straordinaria capacità energetica è responsabile del destino del proprio gruppo, la guida ideale – capo naturale – nella vita dei guerrieri.

L'uomo Nagual, in qualità d'intermediario, incanala il sapere direttamente dalla conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito* e la trasmette ai suoi compagni. Inoltre, egli ha la responsabilità di fornire ai suoi allievi ciò che i maghi chiamano "la possibilità minima", ovverosia la consapevolezza-percettiva della propria connessione – "anello di collegamento" – con la conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito*.

L'uomo Nagual è un maestro perfetto, dotato di resistenza e fermezza, che porta la sobrietà; invece, la donna Nagual porta l'innovazione. Egli, nella sua funzione di capo-guerriero, deve comportarsi nel modo più efficiente e impeccabile, dato che non

gli è possibile pianificare razionalmente il corso delle sue azioni... corso che viene deciso dall'*intento dell'infinito*.

L'affiliazione al mondo della magia comporta l'aver fiducia nell'uomo Nagual, cioè nell'imparare a fidarsi completamente del Nagual e accettarlo senza riserve. Se non si ha fiducia nel Nagual non c'è la possibilità di svuotare la propria vita dai rifiuti e quindi di essere liberi.

N.B. – Dato che la regola del Nagual tri-quadriforcuto si riferisce alla bolla di *proto-energia* dell'essere umano, sarebbe più esatto definirla come la regola dell'Ixlan tri-quadriforcuto.

La regola del Nagual tri-quadriforcuto

Nel Nagualismo è nota la regola del Nagual tri-quadriforcuto.

La regola del Nagual tri-quadriforcuto.

La regola del Nagual tri-quadriforcuto dichiara: "L'Aquila [il "potere che tutto-regola"] dà al Nagual tri-quadriforcuto [appare in coppia, maschio e femmina], come compagni, tre donne *potenti*, tre uomini *potenti* e un messaggero.

"Le donne *potenti* sono denominate le quattro direzioni, i quattro venti, le quattro differenti personalità femminili che esistono nella razza umana: la prima è il nord, la seconda è l'ovest, la terza è l'est e la quarta è il sud. La donna Nagual tri-quadriforcuta rappresenta il sud [la donna nutrice].

"Gli uomini *potenti* rappresentano le quattro direzioni, i quattro tipi di attività e di temperamento maschili: il primo è il nord, il secondo è l'est, il terzo è l'ovest e il quarto è il sud. L'uomo Nagual tri-quadriforcuto rappresenta il nord [l'uomo d'azione].

"L'uomo messaggero rappresenta il centro [l'uomo che fornisce informazioni].

"Così il numero di persone sotto la direzione di un Nagual tri-quadriforcuto è di sette: tre donne, tre uomini e un messaggero. Assieme all'uomo e alla donna Nagual il numero totale è di nove persone".

N.B. – Sulle bolle di *proto-energia* delle quattro donne

potenti vi è una specie di grembiule (zona energetica) più grande rispetto quello delle *cacciatrici* e delle *sognatrici*, fatto di piccole protuberanze rotonde e di fibre piccole.

I Potenti.

Nell'Età dell'Oro – relativa alle antiche civiltà di Iperborea, Mu, Lemuria e Atlantide – gli dèi si dividevano in tre categorie: i *potenti*, i *sognatori* e i *cacciatori*. A quel tempo vigevano le tre regole per i tre tipi di Nagual, che venivano riconosciuti per delle qualità specifiche.

Nell'Età Intermedia, circa 13.000 anni fa, si formò un gruppo di nove "potenti". Essi non ebbero una linea di discendenza a causa del loro esiguo numero e di loro rimase soltanto un vago ricordo... così nacque la leggenda dei Nove Immortali.

N.B. – Il concetto di "potente" viene, attualmente, definito con il termine "artista".

Il messaggio di Tara.

Il 21 agosto 2012 la veggente Tixian Dark ricevette da Tara – prima donna Nagual *potente* – il seguente messaggio.

"Il mio nome è Tara, che significa stella elevata. Noi siamo i *potenti*, i diretti discendenti degli dèi, coloro che hanno ricevuto dagli Atlantidei la conoscenza. Ciò accadde circa tredicimila anni fa, subito dopo la fine di Atlantide. Noi siamo i *potenti* perché *vediamo* e manipoliamo l'*intento*.

"In generale: le donne, per loro natura, si attengono al tempo (lato sinistro) e gli uomini, per loro natura, si attengono allo spazio (lato destro).

"Le donne *potenti* possiedono le stesse caratteristiche di personalità delle *cacciatrici* e delle *sognatrici*, ma il loro potere è più grande perché il *grembiule* (zona energetica sulla bolla) è più ampio.

"Gli uomini *potenti* possiedono le stesse caratteristiche di temperamento dei *cacciatori* e dei *sognatori*, ma il loro potere è più grande.

“Il nostro gruppo è costituito da quattro donne *potenti*, da quattro uomini *potenti* e da un messaggero.

“La prima donna è il nord e il suo nome è Xana (la stella del nord).

“La seconda donna è il sud e il suo nome è Tara (la stella elevata), la donna Nagual.

“La terza donna è l’est e il suo nome è Thora (l’alba).

“La quarta donna è l’ovest e il suo nome è Nahara (gli inferi).

“Il primo uomo è il nord e il suo nome è Yahopi (il grande evento), l’uomo Nagual.

“Il secondo uomo è il sud e il suo nome è Xarho (la luce del sud).

“Il terzo uomo è l’est e il suo nome è Pharix (la voce del mare).

“Il quarto uomo è l’ovest e il suo nome è Fhon (la luce della notte).

“Il quinto uomo è il centro e il suo nome è Ahara (il vento che spira nelle quattro direzioni), il messaggero.

“Le nostre bolle di *proto-energia* riflettono quelle degli Atlantidei... loro erano in possesso di tecnologie ancora nascoste negli anfratti della Terra.

“Molteplici sono le possibilità e i nostri poteri… noi siamo i primi, noi siamo gli ultimi”.

N.B. – Il messaggio di Tara c’illustra la regola del Nagual tri-quadriforcuto come vigeva nell’Età dell’Oro, ma nell’Età precedente, quella del Platino, vigeva la regola originale del Nagual tri-quadriforcuto (si veda *Sixtrum*, vol. II).

L’arte di giocare

L’arte di *giocare* si basa su uno sviluppo guidato e attento della propria abilità.

Gli *artisti* utilizzano i vari aspetti dell’energia vibrante, cioè quell’energia che costituisce il conscio collettivo, l’insieme delle vibrazioni cerebrali degli individui. Tali vibrazioni sono ripartibili

per settori di specificità, ovvero per tratti distintivi, riguardanti le caratterialità umane. Ogni caratterialità umana – settore di specificità – si manifesta come uno stato dell'essere, rapportabile al singolo individuo.

Gli *artisti* sono capaci di personificare diverse caratterialità umane e quindi di agire, di volta in volta, sulle vibrazioni cerebrali degli esseri umani, affinché questi ultimi si rapportino – senza esserne consapevoli – alle loro assunzioni, ovverosia alle loro personificazioni vibrazionali.

L'arte di giocare

Nel Nagualismo si conosce la più artistica delle arti magiche, l'arte di *giocare*.

L'arte di giocare.

L'arte di *giocare* è l'arte del *giocatore* in *gioco*, cioè l'arte del *giocoliere*, dell'*artista* che si mette in *gioco* e che opera nel mondo con etica, senso estetico e ironismo.

N.B. – La parola "ironismo" è un termine da me coniato per sottintendere l'unione dell'ironia e dell'umorismo.

Il precetto del gioco, le cinque regole comportamentali del gioco e i tre risultati del gioco

Nel Nagualismo si conosce il precetto *del gioco*, poi si conoscono le cinque regole comportamentali del *gioco* e i tre risultati del *gioco*.

Il precetto del gioco.

Il precetto della regola del *gioco* dichiara che tutto ciò che circonda l'uomo è un mistero e che l'uomo stesso è un mistero che va scrutato e svelato. L'*artista*, conscio di tutto ciò, sa che l'*essere* è un mistero senza fine. È questa l'umiltà dell'*artista*.

Le cinque regole comportamentali del gioco.

La prima regola del *gioco* dice che l'*artista* è continuamente sfidato dagli uomini (il consueto comportamento umano), ma che egli è libero di scegliere quale sfida accettare e quale non accettare.

La seconda regola del *gioco* dice che l'*artista* accetta una sfida solo se conosce il terreno su cui scontrarsi.

La terza regola del *gioco* dice che l'*artista*, quando accetta una sfida, deve avere un piano prestabilito ed essere pronto a battersi fino in fondo.

La quarta regola del *gioco* dice che l'*artista*, mentre combatte, deve essere rilassato e non deve avere paura.

La quinta regola del *gioco* dice che l'*artista*, nel caso dovesse trovarsi di fronte a situazioni che non riesce a controllare, deve ritirarsi, raccogliere le proprie forze e ritornare a combattere.

N.B. – L'*artista*, se applicherà queste regole comportamentali, eserciterà la *follia controllata*, vale a dire il controllo sulla follia umana.

I tre risultati del gioco.

Gli *artisti*, applicando le cinque regole comportamentali del *gioco*, ottengono tre risultati.

Il primo risultato del *gioco* si ottiene quando l'*artista* impara a ridere di se stesso, a non prendersi mai sul serio.

Il secondo risultato del *gioco* si ottiene quando l'*artista* impara a non avere mai fretta e ad avere un'illimitata pazienza.

Il terzo risultato del *gioco* si ottiene quando il maestro-*artista* impara ad avere un'enorme capacità d'improvvisazione.

La sesta regola comportamentale del gioco

Nel Nagualismo si conosce la sesta regola comportamentale – o la prima in assoluto – del *gioco*.

La sesta regola comportamentale del gioco.

La sesta regola comportamentale – o la prima in assoluto – del *gioco* dice che il maestro-*artista* deve "*giocare* con se stesso"

e deve farlo sobriamente, con astuzia, pazienza e gentilezza.

N.B. – "Giocare con se stessi" è la base della *follia controllata*.

La follia controllata

Nel Nagualismo si conosce la *follia controllata*, ossia la tecnica artistica del *gioco*.

La follia controllata.

La *follia controllata* permette all'*artista* di essere unito a tutto senza essere parte integrante di tutto ed è un ponte tra la follia della gente (il consueto comportamento umano) e la drasticità dei dettami (il controllo) dell'Aquila.

Il maestro-*artista*, esercitando la *follia controllata*, applica le sei regole comportamentali del *gioco* in un ambiente sociale, egli non interpreta una parte come fa l'attore sulla scena… il maestro-*artista* vive profondamente quella parte, diventa quella parte, poiché la sua personificazione vibrazionale si fissa nella posizione corrispondente allo stato d'animo che deve essere evocato.

In definitiva, il maestro-*artista*, applicando le sei regole comportamentali (la prima in assoluto più le altre cinque), esercita, simultaneamente, la *follia controllata* su se stesso e sulla follia umana, poiché egli deve sempre spingersi in prima fila per *giocare*.

La commedia divina

Nel Nagualismo si conosce come si ordina una *sceneggiata*, cioè come s'inscena una "commedia divina".

La commedia divina.

La sesta regola comportamentale del *gioco* consente al maestro-*artista* di applicare le prime cinque nella vita di ogni giorno. In questo modo, egli ha la possibilità di preparare una *sceneggiata* – "commedia divina" – sotto il diretto controllo del "*potere* che tutto-regola".

Il maestro-*artista* per preparare una *sceneggiata divina* deve "svegliare il potere", cioè deve dichiarare le proprie intenzioni senza, però, svelare il fine reale ai destinatari della sua azione.

Nella *sceneggiata* entrano diverse persone – uomini comuni e *artisti* – e la "commedia divina" viene creata per porre gli *artisti* di fronte al contrasto che si crea tra la follia della gente e il controllo dell'Aquila. Subito la follia della gente ha il sopravvento sugli *artisti* ma alla fine viene sconfitta dal lungimirante disegno dell'Aquila.

La via del guerriero

La via del guerriero – anche nota come la "via del mago" – insegna, essenzialmente, come assumere dei comportamenti che consentono di affrontare intelligentemente il mondo.

Coloro che percorrono la via del guerriero devono farlo nel modo giusto: devono essere vigili, devono avere rispetto, devono avanzare con timore reverenziale e con assoluta sicurezza.

La via del guerriero

Nel Nagualismo si conosce la via del guerriero, il cammino intrapreso dai *sognatori*, dai *cacciatori* e dagli *artisti*.

La via del guerriero.

La via del guerriero – il "cammino del guerriero" – consente di mutare i propri comportamenti e le proprie reazioni e così si rinnova la propria esistenza, in altre parole si plasma la direzione e le conseguenze della propria vita.

I guerrieri sono efficienti, silenziosi nel loro agire; il loro 'fare' è privo di lamentele e senza necessità di elogi, a un livello tale che non valgono più i consueti criteri imposti dal vivere comune.

I cinque nemici naturali dell'apprendista

Nel Nagualismo si conoscono i cinque nemici naturali dell'apprendista.

I cinque nemici naturali dell'apprendista.

Quando l'apprendista intraprende la via del guerriero, inizia ad avere paura, poiché la conoscenza implica il dover affrontare l'ignoto e l'ignoto terrifica. E così si è imbattuto nel suo primo nemico naturale: la Paura.

Per vincere la paura, l'apprendista deve continuamente sfidarla e per farlo deve continuare ad apprendere, fino al momento in cui la sua paura diviene totale. Tuttavia non si deve arrendere e verrà il momento in cui il suo primo nemico verrà sconfitto.

A questo punto, l'apprendista comincia a sentirsi sicuro di sé e diventa un uomo lucidamente consapevole del suo sapere. E così incontra il suo secondo nemico naturale: la Lucidità.

Per vincere la lucidità, l'apprendista deve sfidarla e per farlo deve comprendere che tutto il suo sapere è soltanto un piccolo frammento della conoscenza universale. In questo modo avrà sconfitto il suo secondo nemico.

A questo punto, l'apprendista comincia a sentirsi padrone di se stesso e diventa un uomo che può disporre del potere a suo piacimento. E così incontra il suo terzo nemico naturale: il Potere.

Per vincere il potere, l'apprendista deve sfidarlo e per farlo deve capire che il potere conquistato deve essere controllato e così saprà come e quando usarlo. In questo modo potrà tenere tutto sotto controllo senza controllare nulla e avrà sconfitto il suo terzo nemico.

A questo punto, l'apprendista inizia a sentirsi stanco, prova l'irresistibile desiderio di riposare. E così incontra il suo quarto nemico naturale: la Stanchezza.

Per vincere la stanchezza, l'apprendista non deve arrendersi a essa, ma deve liberarsi dalla sua influenza. In questo modo avrà sconfitto il suo quarto nemico.

A questo punto, l'apprendista incontra l'ultimo dei suoi nemici naturali: la Morte.

Per vincere la morte, l'apprendista deve affrontarla e per farlo

deve sopravvivere al suo attacco. In questo modo avrà sconfitto il suo quinto nemico.

Il segreto dei cinque nemici naturali

Nel Nagualismo si conosce il segreto dei cinque nemici naturali.

Il segreto dei cinque nemici naturali.

I cinque nemici naturali non possono essere veramente vinti ma solo messi in sospensione, infatti, il mago – verso la fine del suo "viaggio di apprendimento" – cadrà preda del suo quarto nemico naturale, la "stanchezza" nell'aspetto della "vecchiaia". Quasi senza esserne stato avvertito, proverà un irresistibile desiderio di riposare. Se il mago si arrende completamente al desiderio di lasciarsi andare e dimenticare, se si adagia nel riposare, avrà perso l'ultimo combattimento, e il suo nemico lo ridurrà a una creatura debole e vecchia. Il suo desiderio di ritirarsi annullerà tutto il suo "sapere", la sua "lucidità" e il suo "potere"; ma se il mago si spoglia della sua "stanchezza"... allora affronterà il suo destino finale.

I cinque attributi di base dell'apprendista

Nel Nagualismo si conoscono i cinque attributi di base dell'apprendista.

I cinque attributi di base dell'apprendista.

Il primo attributo dell'apprendista è la logica che si conforma alla ragione.

L'apprendista, per migliorare la propria logica, deve operare dei corretti ragionamenti, cioè deve sviluppare i propri pensieri in maniera semplice e lineare. Così diventerà un pensatore il cui talento è l'esercizio della ragione.

Il secondo attributo dell'apprendista è l'ordine.

L'apprendista per misurare il proprio ordine deve vedere come

dispone le cose e per migliorarlo deve disporle con la massima logica. Ciò gli consentirà di migliorare il suo ordine interiore che verrà riflesso in quello esteriore.

Il terzo attributo dell'apprendista è la premura.

L'apprendista per acquisire una maggiore premura deve sviluppare un attento riguardo verso se stesso. Solamente così svilupperà un maggiore riguardo verso il prossimo.

Il quarto attributo dell'apprendista è il rispetto.

L'apprendista per avere il giusto rispetto deve analizzare se stesso, deve prendere atto di quello che è e accettarsi. Ciò gli consentirà di avere un equilibrato rispetto verso se stesso e di manifestare un corretto rispetto verso gli altri. Così subentrerà il giusto rispetto verso il mondo che lo circonda, la Natura.

Il quinto attributo dell'apprendista è l'umiltà.

L'apprendista per essere umile deve agire senza aspettarsi nulla in cambio. Il suo amore per la conoscenza deve avere come fine ultimo la conoscenza stessa, poiché ogni deviazione da questo principio implica cadere nella bramosia del risultato.

I compiti dell'apprendista

Il primo compito presentato all'apprendista è noto come "la sintonizzazione percettiva".

L'apprendista – dopo che ha conquistato i cinque attributi di base – è pronto per sintonizzarsi con ciò che lo circonda, ricevendo dei consensi. Egli diviene conscio che, nel suo parlare e nel suo agire, il mondo gli invia dei segnali che confermano ciò che dice e ciò che fa.

Il secondo compito presentato all'apprendista è noto come "la situazione difficile".

L'apprendista – dopo aver superato lo scontro con il degno avversario – deve svolgere un compito pratico, una sorta di situazione difficile. Tale situazione gli viene imposta dal maestro; trattasi di una situazione appropriata alla personalità dell'allievo, che deve intaccare la sua immagine del mondo.

Il degno avversario

L'apprendista, dopo essersi sintonizzato con ciò che lo circonda, deve subire l'attacco del degno avversario.

Solo tramite l'inganno, l'apprendista può essere spinto sulla "via magica" e, ovviamente, l'insegnante farà tutto il possibile affinché l'apprendista scelga il mondo e la vita del guerriero.

In pratica, l'insegnante ricorre a un abile trucco, ideando una trappola che consente all'insegnante di trattenere l'allievo. Per realizzarla usa il degno avversario che può essere uno dei suoi alleati o un guerriero suo complice. Lo scontro tra l'apprendista e il degno avversario – che non è un nemico – può cambiare completamente l'apprendista oppure distruggerlo.

Gli undici attributi dell'apprendista

Nel Nagualismo si conosce l'assunzione di comportamenti che consentono all'apprendista di affrontare intelligentemente il mondo.

Gli undici attributi dell'apprendista.

Il primo attributo dell'apprendista è il controllo.

L'apprendista per acquisire il controllo deve essere calmo e padrone di se stesso.

Il secondo attributo dell'apprendista è la disciplina.

L'apprendista per diventare un uomo disciplinato deve regolare in modo armonioso l'andamento della sua esistenza.

Il terzo attributo dell'apprendista è il distacco.

L'apprendista per acquisire il distacco deve perdere la *forma umana*, che gli consente di diventare un guerriero informe; poi deve assumere la *forma divina*, che gli consente di diventare un guerriero multiforme.

Il quarto attributo dell'apprendista è la decisione.

L'apprendista per manifestare il potere delle proprie decisioni deve essere padrone delle sue scelte, deve pensare prima di decidere e quando ha deciso, non ha più tempo per rimpianti e

recriminazioni perché le sue decisioni sono definitive.

Il quinto attributo dell'apprendista è l'equilibrio.

L'apprendista per realizzare l'equilibrio in se stesso deve essere in grado di analizzare il suo essere e deve essere capace di giudicare correttamente il suo comportamento, allo scopo di poter operare impeccabilmente.

Il sesto attributo dell'apprendista è l'astuzia.

L'apprendista per acquisire l'astuzia deve essere capace di premeditare le sue azioni con fredda determinazione. Ciò gli permetterà di comportarsi, a seconda delle situazioni, nel modo più efficace e incisivo. Così i suoi atti saranno sempre raffinati, poiché dettati dal suo stile e dalla sua eleganza.

Il settimo attributo dell'apprendista è la pazienza.

L'apprendista per acquisire la pazienza attende l'attuazione del suo fine con calma, senza fretta e senza angoscia.

L'ottavo attributo dell'apprendista è la gentilezza.

L'apprendista per acquisire la gentilezza deve essere armonioso nell'animo, ma deve agire con fermezza e dolcezza.

Il nono attributo dell'apprendista è l'indifferenza.

L'apprendista per acquisire l'indifferenza si comporta, di fronte a inconsuete situazioni della vita, come se non fosse successo nulla, anche se prova paura. Il suo auto-dominio è impeccabile.

Il decimo attributo dell'apprendista è il tempismo.

L'apprendista per acquisire il tempismo deve essere in grado di cogliere il momento giusto per poter agire.

L'undicesimo attributo dell'apprendista è la spietatezza e la spietatezza acuta.

L'apprendista per acquisire la spietatezza deve perdere la presunzione, cioè deve abbandonare l'importanza personale; egli riconosce che la presunzione è la forza individuale, il riflesso o immagine di sé. Inoltre comprende che l'autocommiserazione è la forza propulsiva che alimenta l'importanza personale e se si priva della pietà verso se stesso, perde la presunzione e acquisisce la spietatezza che non è ferocia ma sobrietà. Egli, agendo in questo modo, perde la presunzione ma solo parzialmente.

L'apprendista per conseguire la spietatezza acuta deve perdere,

ulteriormente, l'importanza personale (presunzione), cioè deve ridurre di più il riflesso di sé, l'immagine di se stesso. Egli deve focalizzarsi su se stesso per ridurre l'autocommiserazione, la forza propulsiva che alimenta l'importanza personale... deve privarsi, ulteriormente, della pietà verso se stesso, allo scopo di perdere la presunzione e acquisire una maggiore spietatezza. Egli, agendo in questo modo, perde ulteriormente la presunzione ma non totalmente perché solo tramite la morte simbolica ma definitiva si perde completamente l'importanza personale e si acquisisce la spietatezza (sobrietà).

N.B. – L'apprendista, come aiuto per perdere l'importanza personale, può usare un "tirannuccio" (coloro che rendono la vita impossibile) e nel farlo deve controllare, sistematicamente, il suo comportamento mediante i primi quindici attributi (logica, ordine, premura, rispetto, umiltà, controllo, disciplina, distacco, decisione, equilibrio, astuzia, pazienza, gentilezza, indifferenza e tempismo).

I tredici traguardi dell'apprendista

Nel Nagualismo si conoscono i traguardi che devono essere raggiunti dall'apprendista.

I tredici traguardi dell'apprendista.

Il primo traguardo dell'apprendista consiste nell'infrangere le proprie abitudini di vita.

L'apprendista non deve essere vincolato alle sue abitudini, ma deve essere fluido e imprevedibile.

Il secondo traguardo dell'apprendista consiste nell'assumere la morte come consigliera.

L'apprendista è sempre consapevole della presenza della morte, la sua compagna insostituibile che lo sorveglia sempre e che gli rende testimonianza di tutto ciò che fa. Per lui nulla conta al di fuori del tocco della sua morte; sa che verrà il giorno in cui verrà toccato, ma non se ne preoccupa e reagisce con indifferenza.

Il terzo traguardo dell'apprendista consiste nel cercare la

perfezione dell'essere, il solo degno obiettivo della sua condizione di uomo.

L'apprendista per trovare la perfezione del suo essere deve agire, comunque e sempre, nel giusto stato d'animo, stato in cui non ci si sente offesi di fronte agli atti dei propri simili.

Il quarto traguardo dell'apprendista consiste nell'assumere la responsabilità delle proprie decisioni.

L'apprendista deve assumersi la responsabilità di tutto ciò che fa. Prima di tutto deve sapere perché lo fa, poi deve procedere con le sue azioni senza dubbi, pronto a morire per le proprie decisioni.

Il quinto traguardo dell'apprendista consiste nel porsi in equilibrio con il mondo e per farlo si deve essere inaccessibili.

L'apprendista per porsi in equilibrio con il mondo che lo circonda deve essere un abile stratega e deve sapere quando è il momento giusto di agire e di non-agire. Così non lascia nulla al caso e incide sull'esito degli eventi con la sua consapevolezza e la sua forza di volontà. Inoltre deve misurare il proprio dire e il proprio fare, in modo da non esaurire se stesso e gli altri.

Il sesto traguardo dell'apprendista consiste nell'agire in modo tale che ogni atto sia l'ultima battaglia sulla Terra.

L'apprendista valuta attentamente ogni atto e lo realizza dando il meglio di se stesso. Con l'idea della sua morte incombente si rende pienamente consapevole di non avere tempo e così ogni atto è la sua ultima battaglia.

Il settimo traguardo dell'apprendista consiste nel dover credere.

L'apprendista dinanzi ad accadimenti che non può verificare sceglie di credere a seconda della sua predilezione. Egli non crede, deve credere.

L'ottavo traguardo dell'apprendista consiste nell'amare la Terra.

L'apprendista concentra tutto il suo amore su quell'essere che lo ospita, la Madre Terra... e la Terra, che sa di essere amata, gli accorda la sua protezione. È questa la predilezione più intima dell'apprendista che lo satura di gioia e gli dona la libertà.

Il nono traguardo dell'apprendista consiste nel rendersi accessibile al *potere*.

L'apprendista diventa accessibile al *potere* quando comincia a percepire un'energia incontrollabile che gli arriva addosso e che lo stimola facendogli emergere il suo potere interiore – si percepisce nella zona ombelicale un prurito e un calore; in seguito un dolore e un senso di nausea – e sempre questa energia gli controlla gli atti e nel contempo obbedisce ai suoi comandi.

Il decimo traguardo dell'apprendista consiste nell'assumere un modo particolare di camminare durante il giorno e un modo particolare di correre al buio di notte. Il primo modo è noto come "l'andatura del sapere", mentre il secondo è conosciuto come "l'andatura del potere".

L'apprendista, tramite il primo modo, assume un'andatura fluida, il suo passo è leggero, armonioso e lineare. Gli occhi sono fissi sul terreno di fronte a sé e non mettono nulla a fuoco. Così il proprio pensiero scorre liberamente, affinché il sapere – conoscenza silenziosa – fluisca nella mente.

L'apprendista, tramite il secondo modo, assume una postura in cui la spina dorsale è diritta, ma il tronco è un po' piegato in avanti e le ginocchia leggermente flesse. Le braccia sono protese lungo i fianchi e le dita delle mani sono piegate contro i palmi con i pollici e gli indici estesi. Gli occhi sono fissi sul terreno di fronte a sé e a ogni passo solleva le ginocchia fino quasi al petto, in modo che i passi risultino molto corti e sicuri. Così lascia scorrere, in sé, il proprio potere personale affinché esso possa fondersi col potere della notte.

L'undicesimo traguardo dell'apprendista consiste nell'essere in grado di accumulare il *potere*.

L'apprendista è un *cacciatore* impeccabile che intrappola il *potere* e lo accumula. Egli, quando intrappola il *potere*, lo avverte come una sensazione che ha per certe cose e, quando lo accumula, lo percepisce come un'altra sensazione che dipende dalla sua inclinazione naturale. L'accumulo del *potere* gli consente di accrescere il suo potere personale.

Il dodicesimo traguardo dell'apprendista consiste nel liberarsi dal fardello di essere in debito e nel dire grazie.

L'apprendista paga con stile e generosità ogni favore che gli è stato reso per affrancarsi dal fardello di essere in debito. Poi ringrazia tutti coloro che lo hanno amato. Con l'*intento* che proviene dalla sua oscurità – profondo silenzio – dice grazie e così conserva in se stesso tutto ciò che ha amato.

Il tredicesimo traguardo dell'apprendista consiste nello sperimentare il primo *punto di rottura*, ossia nel conseguire la morte simbolica ma definitiva.

L'apprendista viene toccato dalla morte e così consegue la morte simbolica ma definitiva che gli annienta la presunzione e che gli permette di ottenere la spietatezza (sobrietà). In questo modo, egli invalida la continuità della sua vecchia esistenza e ottiene il biglietto per l'impeccabilità – il biglietto per la libertà – che gli permette di utilizzare intelligentemente (agire in completa sicurezza) la sua nuova continuità.

N.B. – La sobrietà (spietatezza) porta a essere duri, freddi, calcolatori e indifferenti, non più coinvolti dai problemi umani e quindi incapaci di provare compassione perché non si prova alcuna pietà per se stessi, poiché senza la forza propulsiva dell'autocommiserazione la compassione non ha più senso.

Intermezzo

La via del guerriero è il cammino intrapreso dai *cacciatori*, dai *sognatori* e dagli *artisti*… essa è la spina dorsale dell'arte di *apprendere*.

I *cacciatori*, i *sognatori* e gli *artisti*, al termine del loro apprendistato, diventano dei maghi-guerrieri – "uomini di sapere e di potere" – e se la loro inclinazione naturale lo consente, diventano dei maestri.

I maghi-guerrieri, pur appartenendo a una delle tre linee, hanno anche l'abilità di assimilare gli insegnamenti delle altre due linee. Inoltre, alcuni di essi hanno la capacità di diventare

dei veggenti impeccabili.

I veggenti *apprendono* la maestria della *consapevolezza-percettiva* che riguarda i tre Domini e le tre arti che sono: l'arte di *cacciare* con l'applicazione dell'*agguato*, l'arte di *sognare* con la pratica del *sogno* e l'arte di *giocare* con la padronanza dell'*intento*.

Sebbene tutte e tre le arti vengano coinvolte dall'azione dell'*intento* è anche vero che l'arte di *giocare* è più affine al *potere*, tanto che le viene attribuita la padronanza dell'*intento*. Ne deriva che l'arte di *giocare* è relativa, oltre al Nagualismo, anche all'Ixlanismo.

La via del mago

La via del mago – anche nota come la "via del guerriero" – rappresenta la gloria suprema del mago, il contributo più alto, l'essenza della sua sobrietà.

Coloro che percorrono la via del mago devono farlo nel modo giusto: devono fare un attento esame di se stessi e un uso controllato della propria volontà, intesa come capacità di focalizzare le proprie energie in base a uno specifico *intento* personale.

La via del mago

Nel Nagualismo si conosce la via del mago, il cammino intrapreso dai maghi-guerrieri: *sognatori*, *cacciatori* e *artisti*.

La via del mago.

La via del mago – il "cammino del mago" – consente di essere senza macchia ai propri occhi, cioè di essere impeccabili nelle proprie azioni e nel proprio sentire.

Il mago è sempre pronto a cogliere il suo centimetro cubo di opportunità, egli ha la velocità necessaria e l'abilità richiesta per afferrarlo; non solo, egli ha anche la capacità di offrirlo ai

suoi apprendisti perché possiede l'abilità necessaria per metterli nelle condizioni di coglierlo.

I maghi sono degli abili strateghi e le principali armi in loro possesso per esercitare la propria impeccabilità sono: il proprio controllo, la consapevolezza della propria morte, il proprio *intento* e l'accettazione del proprio destino.

L'attributo del mago

Nel Nagualismo si conosce l'attributo del mago.

L'attributo del mago.

L'attributo del mago è l'*intento*.

Il mago per conquistare l'*intento* deve interagire con il "*potere* che tutto-regola". Egli, come aiuto per conquistarlo, può usare un "tirannuccio" – coloro che rendono la vita impossibile – e nel farlo deve controllare, sistematicamente, il proprio comportamento mediante sedici attributi: logica, ordine, premura, rispetto, umiltà, controllo, disciplina, distacco, decisione, equilibrio, astuzia, pazienza, gentilezza, indifferenza, tempismo, spietatezza. E la conquista dell'*intento* gli consente di attuare il collegamento di tutti e diciassette gli attributi.

I sette traguardi del mago

Nel Nagualismo si conoscono i traguardi che devono essere raggiunti dal mago.

I sette traguardi del mago.

Il primo traguardo del mago consiste nel cancellare la storia personale.

Il mago deve desiderare di abbandonare la storia personale per rompere i legami dei pensieri di tutte le persone che lo conoscono. Solo così si libera dai vincoli dei pensieri altrui. Egli deve cancellare la sua storia, tagliandola via a poco a poco, fino al momento in cui nessuno sa chi è, nemmeno lui. Poi deve

cancellare tutto ciò che lo circonda fino a quando non dà più nulla per scontato e così rimane sempre attento, perennemente attivo.

Il secondo traguardo del mago consiste nello sperimentare il secondo *punto di rottura*, ossia nel conseguire la morte della psiche.

Il mago deve interrompere l'ordinaria percezione per ottenere lo stato di elevata percezione e di intensa percezione.

Il terzo traguardo del mago consiste nel padroneggiare l'*intento* dell'Aquila.

Il mago per padroneggiare l'*intento* dell'Aquila usa il sentire (sapere qualcosa senza il minimo dubbio).

Il quarto traguardo del mago consiste nello sperimentare il terzo *punto di rottura*, cioè nel conseguire la morte della mente.

Il mago per conseguire la morte della mente – la morte della personalità – deve venir scosso profondamente... le sue barriere protettive devono essere infrante e deve essere interrotta l'ordinaria continuità della sua esistenza. Ogni mago deve raggiungere nella sua vita, in modo intenzionale e premeditato, questo *momento di cambiamento*.

Il quinto traguardo del mago consiste nell'accumulare il *silenzio*.

Il mago per accumulare il *silenzio* – dopo aver sperimentato la morte della mente – utilizza la pratica della sospensione del *dialogo interno*. In questo modo, il *silenzio* viene accumulato nella profondità dell'essere, in un nucleo che cresce con la pratica della *sospensione*, fino al momento in cui il *silenzio interiore* si manifesta spontaneamente.

Il sesto traguardo del mago consiste nel conquistare il non-stato del mago.

Il mago per conquistare il non-stato – *vuoto interiore* che riflette l'*infinito* – sperimenta l'indifferenza, lo stato d'animo che rispecchia la sua perfezione, lo stato ultimo, generato dall'aspetto attivo dell'*infinito*.

Il settimo traguardo del mago consiste nell'interagire con la consapevolezza B (la "mente profonda").

Il mago entra in interazione con la voce dal profondo, ossia con l'Antico.

L'ottavo traguardo del mago consiste nel liberarsi dalla "stanchezza" nell'aspetto della "vecchiaia".

Il mago, verso la fine del suo "viaggio di apprendimento", cadrà preda della "stanchezza" nell'aspetto della "vecchiaia" e di essa dovrà spogliarsi per affrontare il suo destino finale.

Parte Terza

Ixlanismo
(Il Terzo Dominio)

Nota introduttiva

Nell'Età dell'Oro i Misteri dell'Inconoscibile venivano custoditi nel Tempio Verde di Atlantide.

L'Ixlanismo

Con la fine di Atlantide, circa 13.000 anni fa, ebbe termine l'Età dell'Oro, a essa fece seguito l'Età Intermedia in cui la Conoscenza dei Misteri del Tempio Verde venne portata nella terra di Sahr (Perù) e nella terra degli uomini felici (Viet-nam). Questa Conoscenza è oggi nota come "Ixlanismo".

Dopo l'Età Intermedia fece seguito l'Età dell'Argento, in cui l'Ixlanismo si diffuse notevolmente.

Infine fece seguito l'Età Oscura, in cui l'Ixlanismo si concentrò nell'area geografica del Messico. Esso costituisce la nona Tradizione esoterica.

La presente opera

La presente opera propone l'Ixlanismo che si riferisce all'aspetto introduttivo del Grande Eone di Horus-Maat (dal 20 marzo 1990 al 21 dicembre 1999), caratterizzato dall'aspetto introduttivo del Culto Cosmico-Stellare degli Ixlanisti.

16

La Quinta Attenzione

La Quinta Attenzione è costituita da *proto-energia* d'immortalità.

La Quinta Attenzione

La Quinta Attenzione è costituita da emanazioni *sottili* di *proto-energia* non-atomica d'immortalità, diffuse nell'intero universo molteplice: spaziale, spazio-temporale e temporale.

N.B. – Il concetto di "*proto-energia* d'immortalità" si riferisce al tipo di energia espressa.

La Quinta Attenzione

Nell'Ixlanismo si conosce la Quinta Attenzione.

La Quinta Attenzione.

La Quinta Attenzione è il campo d'azione dei veggenti.

La Quinta Attenzione non è un Regno; essa è presente in ogni dove, essa è l'Aquila con le sue emanazioni.

L'Aquila

Nell'Ixlanismo si conoscono i misteri che riguardano la *proto-energia* connessa all'Aquila.

L'Aquila.

L'Aquila dimora al centro dell'universo ed è un campo di forza di proporzioni immense costituito da *proto-energia*, cioè da energia primordiale: oscura (nera), luminosa (bianca) e totale (dorata).

La *proto-energia* è l'energia più misteriosa dell'universo: essa è "forza-volontà" e "amore"; essa è energia impersonale, ininterrotta, coesiva, vibrante. Nell'ambito della sua azione è nota come "intento" e nell'ambito della sua manifestazione come "potere".

Infine, il campo di forza al centro dell'universo è chiamato Aquila perché è *visto* come un'immensa aquila, metà nera e metà bianca, mentre la sua parte centrale è di colore oro, di difficile accesso al *vedere* del veggente.

Le tre parti dell'Aquila

Nell'Ixlanismo si conoscono le tre parti dell'Aquila.

Le tre parti dell'Aquila.

Le tre parti dell'Aquila (sinistra-oscura, destra-luminosa, centrale-attiva) sono tre *fatti energetici*: *forza* (il lato oscuro del *potere*), *volontà* (il lato luminoso del *potere*) e *amore* (l'aspetto attivo del *potere*).

In pratica, l'Aquila diffonde nell'universo un flusso costante di emanazioni nelle quali è presente un'energia impersonale definita "forza-volontà", che si manifesta in due aspetti: l'aspetto circolare ("volontà") e l'aspetto rotante ("forza"). E l'Aquila distribuisce la vita tramite la forza circolare che si presenta come degli anelli iridescenti azzurri, mentre dà la morte tramite la forza rotante che si presenta come dei globi di fuoco. Inoltre, nelle emanazioni dell'Aquila è presente un'altra energia impersonale, denominata "amore" (o "intento") che si manifesta sotto forma

di scintille. E l'Aquila dona l'immortalità per mezzo dell'energia scintillante che si presenta come delle scintille dorate.

N.B. – Le tre parti dell'Aquila, essendo dei *fatti energetici*, sono anche tre "intenti": oscuro, luminoso e totale.

Le emanazioni dell'Aquila

Nell'Ixlanismo si conoscono le emanazioni dell'Aquila.

Le emanazioni dell'Aquila.

L'Aquila, eterna e immutabile, diffonde nell'universo un flusso costante di emanazioni fluide, chiamate "grandi fasce di emanazioni", gruppi di fibre fisse che appaiono diritte e che non ondeggiano come le altre energie presenti nell'universo. Tali fibre si diramano in ogni direzione senza mai intrecciarsi e sono costituite da miliardi di filamenti consapevoli, vibranti e luminosi.

N.B. – Nel tempo dell'universo non-manifesto l'Aquila appare, al centro del Vuoto Infinito, come un globo luminoso privo di emanazioni fluide.

L'allineamento delle emanazioni dell'Aquila

Nell'Ixlanismo si conosce l'allineamento delle emanazioni dell'Aquila.

L'allineamento delle emanazioni dell'Aquila.

Tutti gli esseri viventi sono racchiusi in bolle di *proto-energia* costituite dagli stessi filamenti delle emanazioni dell'Aquila e i filamenti presenti nella bolla dell'uomo sono gli stessi di quelli presenti nella bolla del nostro pianeta. E tutte le grandi fasce di emanazioni che attraversano la Terra si ritrovano, in scala ridotta, nella composizione della bolla dell'uomo, e le sue emanazioni interne sono allineate con quelle esterne.

I tre tipi di entità dell'Aquila

Nell'Ixlanismo si conoscono i tre tipi di entità dell'Aquila.

I tre tipi di entità dell'Aquila.

Dalle emanazioni dell'Aquila provengono tre tipi di entità: luminose (bianche), oscure (nere) e scintillanti (dorate).

Il primo tipo si pone in relazione alla *proto-energia* di luce bianca (il lato luminoso del *potere*), il secondo tipo si colloca in rapporto alla *proto-energia* di luce nera (il lato oscuro del *potere*) e il terzo tipo si colloca in relazione alla *proto-energia* di luce dorata (l'aspetto attivo del *potere*).

Conoscenze riguardanti la Terra

Qui vengono esposte le conoscenze che riguardano la *proto-energia* connessa alla Terra.

Le quarantotto grandi fasce della Terra

Nell'Ixlanismo si conoscono le quarantotto grandi fasce della Terra.

Le quarantotto grandi fasce della Terra.

Il pianeta Terra è attraversato da quarantotto grandi fasce di emanazioni che si conglobano attorno a esso, formando un'enorme bolla di *proto-energia* a forma sferica. Una di queste grandi fasce di emanazioni – la grandissima fascia – produce bolle di *proto-energia* in corrispondenza alla vita organica e *inorganica*, altre sette producono bolle in rapporto alla vita *inorganica* e le restanti quaranta producono bolle in relazione alla sola struttura.

La grandissima fascia di emanazioni è costituita da sei Regni, poi seguono sette fasce *inorganiche* e quaranta di sola forma, per un totale di cinquantatré dimensioni. È questa la concezione della *ruota spaziale* costituita da cinquantatré solchi che coesistono in quell'universo chiamato "Terra".

N.B. – Con la fine dell'Età dell'Oro, avvenuta circa 13.000

anni fa, la bolla di *proto-energia* della Terra, costituita da una sola grandissima fascia, incominciò a sviluppare altre grandi fasce di emanazioni, fino a raggiungere, circa 8.000 anni fa, il numero di quarantotto.

La vita nei cinquantatré solchi della Terra

Nell'Ixlanismo si conosce com'è organizzata la vita nei cinquantatré solchi della Terra.

La vita nei cinquantatré solchi della Terra.

Le quarantotto grandi fasce – i cinquantatré solchi della *ruota spaziale* – producono contenitori colmi di emanazioni ma solo otto producono contenitori con consapevolezza.

Nel Primo Regno – un solco – della grandissima fascia troviamo l'uomo (regno umano) e altre forme di vita organica (regno animale e vegetale) e inorganica (regno minerale). In pratica nel regno umano i terrestri possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di globo, sono coscienti e il loro *punto di unione* (il punto che regola la percezione) è collocato all'altezza del centro cardiaco; nel regno animale gli animali possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di bozzolo, sono coscienti e il loro *punto di unione* è situato all'altezza del centro ombelicale; nel regno vegetale le piante possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di guscio, sono consapevoli e il loro *punto di unione* è collocato in basso, in relazione al centro genitale; nel regno minerale (inorganico) i minerali possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di vaso, non sono consapevoli e non possiedono il *punto di unione*.

Nei cinque Regni *inorganici* – cinque solchi – della grandissima fascia e nei sette Regni *inorganici* – sette solchi – delle sette grandi fasce *inorganiche*, troviamo solo entità *inorganiche* che possiedono bolle di *proto-energia* a forma di ricettacolo, sono consapevoli e il loro *punto di unione*, che non possiede le caratteristiche peculiari di quello dell'uomo, è dislocato a seconda del tipo di entità.

Nei quaranta Regni di sola forma – quaranta solchi – delle

quaranta grandi fasce, troviamo solo configurazioni di energia inanimata chiamate recipienti perché prive di consapevolezza.

La scienza dei sessantaquattro mondi della Terra

Nell'Ixlanismo si conosce la scienza dei sessantaquattro mondi della Terra.

La scienza dei sessantaquattro mondi della Terra.

La grandissima fascia di emanazioni è costituita da due Domini.

Il Primo Dominio è il Regno della Prima Attenzione, costituito da un mondo.

Il Secondo Dominio è il Regno della Seconda Attenzione, costituito da un mondo; il Regno della Terza Attenzione, costituito da un mondo; il Regno dell'Attenzione Zero, costituito da dodici mondi; il Regno della Quarta Attenzione, costituito da un mondo; il Regno della Quinta Attenzione, costituito da un mondo.

Poi vi sono sette fasce *inorganiche*, costituite da un mondo per ciascuna fascia.

Infine vi sono quaranta fasce di sola forma, costituite da un mondo per ciascuna fascia.

In definitiva, in quell'universo chiamato "Terra", vi sono complessivamente sessantaquattro mondi.

N.B. – Il Regno della Quinta Attenzione si pone in relazione al Secondo Dominio e al Terzo Dominio, il Secondo perché la sua struttura energetica è spazio-temporale e il Terzo perché la sua *proto-energia* è della massima intensità *proto-energetica*.

Forme di luce

Nell'Ixlanismo si conoscono le forme di luce.

Forme di luce.

Nella bolla di *proto-energia* della Terra sono presenti dei modelli *proto-energetici* – forme di luce – che servono a imprimere

specifiche qualità su bolle che inglobano esseri viventi di diverso tipo. Ogni specie ha la sua forma di luce – stampo o matrice – e ogni singola forma di vita mostra caratteristiche particolari della sua specie. Per quanto concerne l'uomo, la sua forma di luce è una gigantesca immagine statica che raggruppa un fascio di fibre luminose. Questo fascio di luce è in rapporto alla vita organica e si manifesta come una splendente luce color ambra. Esso è il prototipo dell'uomo, la sua fonte, la sua matrice.

La formazione dei pianeti

Nell'Ixlanismo si conosce come avviene la formazione dei pianeti.

La formazione dei pianeti.

Nella formazione di un pianeta si determina attorno a esso la bolla di *proto-energia*. Inoltre, tra gli spazi dell'energia spaziale atomica, troviamo l'energia temporale non-atomica, l'energia spazio-temporale intensificata non-atomica, l'energia temporale concentrata non-atomica e l'energia spazio-temporale non-atomica.

I quattro tipi di energia sopra citati consentono la creazione, sui pianeti, dei seguenti Regni.

Regno della Seconda Attenzione: materia temporale non-atomica, avvolta da *proto-energia*.

Regno della Terza Attenzione: materia spazio-temporale intensificata non-atomica, avvolta da *proto-energia*.

Regno dell'Attenzione Zero: materia temporale concentrata non-atomica, avvolta da *proto-energia* aliena.

Regno della Quarta Attenzione: materia temporale concentrata non-atomica, avvolta da *proto-energia*.

Regno della Quinta Attenzione: materia spazio-temporale non-atomica, avvolta da *proto-energia* intensificata.

Infine, quando un pianeta muore, tutte le sue forme di vita cessano di esistere e la sua bolla di *proto-energia* si disgrega.

Gli esseri inorganici della Terra

Nell'Ixlanismo si conosce l'esistenza degli esseri *inorganici* della Terra.

Gli esseri inorganici della Terra.

Gli esseri *inorganici* della Terra sono presenti nei cinque Regni *inorganici* della grandissima fascia organica-*inorganica* e nei sette Regni delle sette fasce *inorganiche*.

Un'analisi delle entità presenti nei cinque Regni *inorganici* permette di comprendere meglio le modifiche verificatisi, circa cinque miliardi e mezzo di anni fa, sui pianeti dell'universo al momento del crollo della Conciliazione, avvenuta nel passaggio tra il I e il II Eone universale.

Gli alleati temporali (entità con corpi temporali conglobati da *proto-energia* aliena), appartenenti ai primi dodici dei Tredici mondi dell'Abisso del Regno della Seconda Attenzione, vennero trasferiti con i loro mondi al posto dell'Abisso del Regno della Terza Attenzione. Qui gli alleati temporali e i primi dodici mondi si materializzarono, dando vita al Regno dell'Attenzione Zero. Di conseguenza gli alleati spazio-temporali, appartenenti ai Tredici mondi dell'Abisso del Regno della Terza Attenzione, vennero trasferiti con i loro mondi in superficie e si materializzarono, rendendo il Regno della Terza Attenzione simile a un arido deserto (zona sulfurea). Gli alleati spazio-temporali e gli esseri magici spazio-temporali, che vivevano nel Regno della Terza Attenzione, vennero messi con il loro mondo – per sovrapposizione – nel Regno della Prima Attenzione e così venne creato un mondo gemello (Regno della Quinta Attenzione) al nostro. Inoltre gli alleati temporali, appartenenti al tredicesimo mondo dell'Abisso del Regno della Seconda Attenzione, vennero trasferiti con il loro mondo in una nuova area di emanazioni dell'Aquila. Qui, con il loro mondo, persero la caratteristica aliena (*proto-energia* cupa e sfrigolante) e divennero gli alleati temporali che assieme al tredicesimo mondo si materializzarono, dando vita al Regno della Quarta Attenzione. Infine, gli esseri paralleli temporali (esseri *inorganici* dello stesso sesso delle loro controparti organiche,

intimamente e inestricabilmente congiunte a loro) vennero messi nel Regno della Quarta Attenzione, poiché il Regno della Seconda Attenzione era diventato soggettivo (si configura alla bisogna, a seconda dell'esperienza che deve essere vissuta dall'iniziato).

Conoscenze riguardanti l'uomo

Qui vengono esposte le conoscenze che riguardano la *proto-energia* connessa all'uomo.

La bolla di proto-energia e la consapevolezza B

Nell'Ixlanismo si conosce com'è costituita la bolla di proto-energia dell'uomo e si conosce la consapevolezza B.

La bolla di proto-energia dell'uomo e la consapevolezza B.

La bolla di *proto-energia* dell'uomo è data da quarantotto fasce di emanazioni, una di esse è la più importante: la grande fascia organica-*inorganica*. All'interno di questa fascia vi sono sei Regni (il Regno della Prima Attenzione, della Seconda, della Terza, della Zero, della Quarta e della Quinta). Poi vi sono sette fasce *inorganiche* e infine quaranta di sola struttura.

La bolla di *proto-energia* dell'uomo viene *vista* dai veggenti come un globo bianco con braccia laterali, molto più grande di un corpo umano, simile a una sfera luminosa che si estende fino a circa un metro dal corpo fisico. Questa forma è costituita da miliardi di filamenti non accesi, una bolla che contiene un nucleo luminoso – consapevolezza B – che la fa sembrare brillante, ma che in realtà è opaca. Inoltre, su di essa sono presenti 2.400 punti di cui cinquantatré corrispondono a dimensioni intere.

Il punto di unione

Nell'Ixlanismo si conosce il *punto di unione* dell'uomo.

Il punto di unione.

Solamente una piccola porzione della bolla di *proto-energia* (globo opaco) è illuminata da un *punto* di intenso splendore – grande quanto una palla da tennis e circondato da un alone luminoso – situato all'interno della bolla, a fior di superficie e a una cinquantina di centimetri dalla punta della scapola destra di ogni uomo. Su di esso convergono migliaia di filamenti accesi – derivanti dalle emanazioni dell'Aquila – che, attraversandolo, lo rendono luminoso e che accendono i corrispettivi filamenti all'interno della bolla, fornendo così la percezione del mondo che conosciamo. Se il *punto* viene spostato in un'altra posizione, esso viene attraversato da un altro insieme di filamenti *proto-energetici* e fornisce così altre percezioni, diverse da quella della vita di tutti i giorni. Di conseguenza, tale *punto* ha la funzione di regolare la percezione dell'uomo e per tale motivo è noto come "il punto dove si mette assieme la percezione", il *punto di unione*.

I sei punti principali della bolla di proto-energia

Nell'Ixlanismo si conoscono i sei punti principali della bolla di *proto-energia*.

I sei punti principali della bolla di proto-energia.

Sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo vi sono sei punti principali che corrispondono a certe zone del corpo fisico. Essi sono: *intento, volontà, forza, udire, percepire* (o impropriamente *sognare*) e *vedere*.

L'*intento* è collegato direttamente a tutti gli altri punti e corrisponde alla zona dell'ombelico. La *forza* corrisponde alla zona sotto l'ombelico e la *volontà* alla zona sopra l'ombelico. Tramite questi tre punti si esprime l'*intento*, un'energia emanata dalla regione ombelicale attraverso un'apertura ("breccia") sulla bolla.

Il *vedere* consente di 'osservare' la *proto-energia* e di entrare in contatto con esseri magici. Esso corrisponde alla zona del

fianco destro.

Il *percepire* consente di 'sentire' le emanazioni come una pressione e di accedere ai Regni esterni e interni. Esso corrisponde alla zona del fianco sinistro.

L'*udire* consente di 'percepire' le fibre di *proto-energia* come un boato e di sentire la voce dell'*intento*. Esso corrisponde alla zona della punta dello sterno.

N.B. – Il punto chiamato "*intento*" è concepito come l'unione della *forza* e della *volontà* nel suo aspetto risultante, cioè *amore*, pertanto trattasi di *intento* totale.

I sette centri sulla bolla della donna o i sei su quella dell'uomo

Nell'Ixlanismo si conoscono i sette centri sulla bolla di *proto-energia* della donna e i sei sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo.

I sette centri sulla bolla di proto-energia della donna o i sei su quella dell'uomo.

Sulla bolla di *proto-energia* della donna e su quella dell'uomo vi sono dei centri di raduno energetici in cui si concentra l'*intento*: sette nella donna e sei nell'uomo.

Il primo centro di raduno si trova nella zona intorno all'utero e alle ovaie, il secondo si trova nella zona del fegato e della cistifellea; il terzo su pancreas e milza; il quarto sul rene destro e ghiandola surrenale destra; il quinto sul rene sinistro e ghiandola surrenale sinistra, il sesto sul punto incavo alla base del collo; il settimo sulla sommità del capo.

I quattordici centri di raduno proto-energetici

Nell'Ixlanismo si conoscono i quattordici centri di raduno *proto-energetici* della bolla di *proto-energia*.

I quattordici centri di raduno proto-energetici.

Nella bolla di *proto-energia* dell'uomo vi sono dei centri di raduno *proto-energetici* in cui si accumula la consapevolezza e

la percezione: collo, spalle (scapole), schiena (spina dorsale), costole (petto), braccia (bicipiti), avambracci, cosce e polpacci.

La responsabilità della forza-volontà

Nell'Ixlanismo si conosce la responsabilità della "forza-volontà".

La responsabilità della forza-volontà.

La "forza-volontà" – ossia l'energia impersonale derivante dalle emanazioni dell'Aquila – colpisce incessantemente le bolle di *proto-energia* di tutti gli esseri viventi e quando la forza rotante le colpisce più forte di quella circolare l'equilibrio è spezzato e subentra la morte, infatti, sulla bolla dell'uomo vi è una fenditura – all'altezza dell'ombelico – che viene aperta, al momento della morte, dalla forza rotante: la bolla crolla e le emanazioni interne, così liberate, si scaricano inondandola.

Inoltre, la "forza-volontà" è direttamente responsabile della percezione dell'uomo e indirettamente della dislocazione del suo *punto di unione*. L'aspetto della "forza-volontà" che mantiene stazionario il *punto di unione* è la "forza" e l'aspetto che lo fa muovere è la "volontà". Quando i veggenti manipolano questo tipo di energia la chiamano "potere", così l'energia impersonale delle emanazioni si trasforma in *intento*, l'energia personalizzata al servizio del mago.

L'affinità tra le quattro figure e i tre principali fatti energetici

Nell'Ixlanismo si conosce l'affinità che esiste tra le quattro figure – *cacciatori, sognatori, artisti, veggenti* – e i tre primari *fatti energetici*.

L'affinità tra le quattro figure e i tre primari fatti energetici.

I *cacciatori* sono affini al lato destro-luminoso dell'Aquila. A loro viene attribuita la *volontà*, il lato luminoso del *potere*.

I *sognatori* sono affini al lato sinistro-oscuro dell'Aquila. A

loro viene attribuita la *forza*, il lato oscuro del *potere*.

Gli *artisti* sono affini all'aspetto centrale-attivo dell'Aquila. A loro viene attribuito l'*intento*, l'aspetto attivo del *potere*.

I *veggenti* sono affini alla totalità dell'Aquila. A loro viene attribuito il triplice potere: *volontà*, *forza* e *intento*.

Le posizioni del punto di unione

Nell'Ixlanismo si conoscono le posizioni del *punto di unione*.

Le posizioni del punto di unione.

L'uomo possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "ragione". L'Eroe (Uomo), invece, possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "ragione acuta". Entrambe le posizioni sono luoghi di "razionalità" che consentono di capire che la ragione è solamente un'isola, in uno sconfinato arcipelago che ci fa paura.

Il Semi-Dio possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "spietatezza". Il Pre-Dio, invece, possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "spietatezza acuta". Entrambe le posizioni sono luoghi di "non-pietà" (sobrietà) che consentono di ridurre il riflesso di sé (l'immagine di se stessi), cioè di ridurre la propria importanza personale (presunzione).

Il Dio inferiore possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "intuizione". Questa posizione intermedia (tra la "ragione" e il "sapere") è un luogo di "comprensione pura" che consente all'intelletto (ragione) di comprendere istantaneamente.

Il Dio intermedio possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "conoscenza silenziosa". Questa posizione è un luogo di "sapere" che permette di sapere senza conoscere, la conoscenza priva di parole al di là della capacità di capire (il capire si attiene alla ragione).

Infine, il Dio superiore possiede una bolla di *proto-energia* il

cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "centrum". Questa posizione è un luogo di "equilibrio" che consente di elevare il *punto di unione* nella posizione nota come "libertà totale".

Il movimento del punto di unione

Nell'Ixlanismo si conosce il movimento del *punto di unione.*

Il movimento del punto di unione.

La via naturale della trasformazione dell'individuo comporta un movimento del *punto di unione* (situato in relazione al centro cardiaco inferiore) con la conseguente mutazione della bolla di *proto-energia* dell'uomo.

Nell'uomo la perdita della Forma umana (al Tempo degli Eroi si perdeva la Forma Umana e prima di perderla il *punto di unione* era situato in relazione al centro cardiaco superiore) comporta l'acquisizione della Forma Semi-Divina.

L'uomo, tramite il proprio *intento,* muove il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione conosciuta come "ragione" alla posizione conosciuta come "spietatezza", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-inferiore del collo. È questa la posizione del *punto di unione* dei Semi-Dei. Di conseguenza egli ottiene la Forma Semi-Divina che implica una riduzione dell'ampiezza della bolla a forma sferica dell'uomo (al Tempo degli Eroi l'ottenimento della Forma Semi-Divina implicava una riduzione dell'ampiezza della bolla a forma ovoidale dell'Uomo). In pratica, la bolla di *proto-energia* che appare di colore bianco e che si estende fino a circa un metro dal corpo (l'estensione della bolla di *proto-energia* si rapporta all'altezza dell'uomo e in questo caso ci si riferisce a un individuo alto circa m. 1.70) viene ridotta a circa venti centimetri. In questo modo, la bolla di *proto-energia* così compressa diviene la bolla a forma di lapide del Semi-Dio e il suo colore è verde. Inoltre, la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

Nell'uomo la perdita della Forma Semi-Divina comporta

l'acquisizione della Forma Pre-Divina.

L'uomo, tramite il proprio *intento*, muove il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione conosciuta come "spietatezza" alla posizione conosciuta come "spietatezza acuta", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-superiore del collo. È questa la posizione del *punto di unione* dei Pre-Dei. Di conseguenza egli ottiene la Forma Pre-Divina che implica una riduzione dell'ampiezza della bolla a forma di lapide del Semi-Dio. In pratica, la bolla di *proto-energia* che appare di colore verde e che si estende fino a circa venti centimetri dal corpo viene ridotta a circa dieci centimetri dal corpo. In questo modo, la bolla di *proto-energia* così compressa diviene la bolla a forma di lapide del Pre-Dio e il suo colore è ambra. Inoltre la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

Nell'uomo la perdita della Forma Pre-Divina comporta l'acquisizione della Forma Divina.

L'uomo, tramite il proprio *intento*, muove il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione conosciuta come "spietatezza acuta" alla posizione intermedia conosciuta come "intuizione", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-inferiore della testa. È questa la posizione del *punto di unione* degli Dei inferiori. Di conseguenza egli ottiene la Forma Divina che implica una riduzione dell'ampiezza della bolla a forma di lapide del Pre-Dio. In pratica, la bolla di *proto-energia* che appare di colore ambra e che si estende fino a circa dieci centimetri dal corpo viene ridotta a due millimetri. In questo modo, la bolla di *proto-energia* così compressa diviene la bolla a forma umana del Dio e il suo colore è nero. Inoltre la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si chiude.

In seguito l'uomo, tramite il proprio *intento*, muove il *punto di unione* verso sinistra e in profondità, dalla posizione nota come "intuizione" alla posizione nota come "conoscenza silenziosa", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-intermedia della testa. È questa la posizione del *punto di unione*

degli Dei intermedi.

Poi l'uomo, tramite il proprio *intento,* muove il *punto di unione* verso sinistra e in profondità, dalla posizione conosciuta come "conoscenza silenziosa" alla posizione nota come "centrum", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-superiore della testa. È questa la posizione del *punto di unione* degli Dei superiori.

Infine l'uomo, tramite il proprio *intento,* muove il *punto di unione* verso l'alto, dalla posizione conosciuta come "centrum" alla posizione conosciuta come "libertà totale", raggiungendo così la sommità della testa. In questo modo i filamenti della sua bolla si accendono e in essi si attiva la consapevolezza e l'*intento.*

L'Aquila microcosmica e la creazione della bolla dell'uomo

Nell'Ixlanismo si conosce l'Aquila microcosmica e come si forma la bolla dell'uomo.

L'Aquila microcosmica e la creazione della bolla dell'uomo.

L'Aquila microcosmica dimora nel cervello dell'uomo, alla base del cranio, nella ghiandola pituitaria.

L'Aquila microcosmica è un globo di *proto-energia* luminosa (consapevolezza B) che viene assegnato all'uomo dall'Aquila macrocosmica.

Inoltre, la bolla di *proto-energia* dell'uomo viene donata nel momento del concepimento: le emanazioni all'interno delle bolle dei due partner entrano in agitazione e due pezzi di *proto-energia* consapevole, uno per ciascuno, si staccano dalle bolle per fondersi e creare una nuova bolla.

La funzione dei centri vitali dell'uomo e della donna

Nell'Ixlanismo si conosce la funzione dei centri vitali dell'uomo e della donna.

I centri vitali dell'uomo e della donna.

Nell'uomo esistono centinaia di vortici turbinanti di energia – simili a un imbuto che ruota in senso antiorario – che il veggente è in grado di *vedere*. Trattasi di centri vitali in cui scorre l'energia vitale.

I vortici turbinanti sono costituiti da energia che scorre liberamente al loro interno o che è, invece, bloccata. Sei di questi – situati in determinate aree del corpo – sono così grandi che l'energia vitale non è mai bloccata, ma a volte è così scarsa che il centro ruota a malapena.

Il primo centro si trova intorno all'utero e alle ovaie; il secondo nella zona del fegato e della cistifellea; il terzo su pancreas e milza; il quarto su reni e ghiandole surrenali; il quinto sul punto incavo alla base del collo; il sesto sulla sommità della testa. Ovviamente, nel caso dell'uomo i centri sono cinque. Bisogna però rilevare che il quarto centro è duplice nella sua unità e quindi possiamo dichiarare che sei sono i centri attinenti all'uomo e sette quelli attinenti alla donna.

Nell'uomo, i primi quattro centri (cinque nella donna) sono considerati come dei vortici di energia vitale; il quinto concerne la capacità decisionale (il "centro per le decisioni") e il sesto concerne la possibilità di connettersi con l'*intento* dell'Aquila. Quest'ultimo, per la sua capacità di connettersi, venne definito come il "centro per la connessione".

L'attivazione del "centro per la connessione" comporta la stimolazione della sua controparte *proto-energetica*, la quale si connette con l'*intento* dell'Aquila. Tale connessione rende gli occhi lucenti (gli occhi sono direttamente collegati all'*intento* dell'Aquila), e questo scintillio attira il *potere*... *potere* che influisce sulla percezione dell'uomo.

I predatori neri alieni

Nell'Ixlanismo si conoscono i predatori neri alieni.

I predatori neri alieni.

Gli sciamani dell'antico Messico furono i primi a scorgere i

predatori neri alieni e così decisero di occuparsene. Li videro con la coda dell'occhio, come talvolta accade ai bambini, e li *videro* come delle ombre nere di *proto-energia*. Li chiamarono *voladores*, "quelli che volano", perché si muovono a balzi nell'aria per poi atterrare.

Gli sciamani dell'antico Messico scoprirono che ogni uomo possiede un compagno oscuro che resta con lui per tutta la vita, un predatore nero alieno che assume il dominio della vita dell'uomo e che lo rende un essere impotente, privato delle sue potenzialità. L'uomo – l'essere che era destinato a essere magico – è stato ridotto a un banale pezzo di carne trita e ritrita, un essere centrato nell'ego, convenzionale, autocompiacente, debole, contraddittorio e stupido.

I predatori neri alieni sono delle entità aliene, le bolle di *proto-energia* nera di esseri senzienti vissuti su altri pianeti che, dopo il sopraggiungere della morte fisica, giunsero sulla Terra, circa tredicimila anni fa, quando ebbe termine l'Età dell'Oro. Da allora, essi arrivano sulla Terra e ogni singola entità aliena si collega a ogni singolo uomo, tramite un tentacolo allungabile che inserisce nella bolla dell'uomo – all'altezza dell'ombelico – al momento della sua nascita.

I predatori neri alieni, tramite il loro tentacolo, si nutrono della patina lucente che avvolge la superficie della bolla di *proto-energia* dell'uomo, consumandola fino al punto da ridurla a un bordo sottile quando l'uomo raggiunge l'età adulta. Quel bordo è l'epicentro dell'egocentrismo in cui l'uomo è irrimediabilmente intrappolato. A quel punto, essi stimolano la sottile fascia rimasta affinché produca fiammate *proto-energetiche* che poi consumano. Essi, per produrre e alimentare le fiammate, influenzano la mente dell'uomo facendo leva sul suo egoismo, procurandogli problemi futili, comportamenti contraddittori e un sistema aberrante di credenze.

N.B. – L'uomo è l'unico essere vivente dotato della patina lucente di *proto-energia*.

Gli aiutanti dei predatori neri alieni

Nell'Ixlanismo si conoscono gli aiutanti dei predatoti neri alieni.

Gli aiutanti dei predatori neri alieni.

Gli aiutanti dei predatori neri alieni sono degli enti – energia consapevole indipendente – generati dalle emozioni di grande peso (memorie, speranze, timori etc.) degli uomini, sotto l'influsso nefasto dei predatori.

L'energia consapevole indipendente – ente – si genera nel cervello, nel corpo, nel mondo dei sogni e nel cervelletto. Essa va a costituire l'aiutante del predatore nero alieno, colui che influenza la mente dell'uomo.

La figura del mago

La figura del mago è controversa e non compresa. Il mago è un guerriero, un poeta, un viaggiatore dell'*infinito*.

Le qualità del mago

Il mago, in genere, è visto come un personaggio eccentrico o addirittura folle, ma in realtà è un individuo estremamente sobrio e pragmatico.

Il mago possiede una mente equilibrata e un corpo sano, requisiti fondamentali per percorrere la Via Magica.

Il mago assume un atteggiamento coraggioso ma non imprudente e così stabilisce una sorta di equilibrio tra audacia e avvedutezza.

Il mago apprende a essere mutevole, a proprio agio in qualsiasi situazione si trovi.

Il mago è un essere fluido, malleabile, pieno di risorse, efficiente, impeccabile e in possesso di una volontà ferrea.

Il mago ha forza e valore, è sobrio e raffinato. Queste quattro qualità danno come risultato lo stile, cioè l'abilità di cogliere le

sollecitazioni più sottili dell'*infinito* e la capacità di accettarne gli ordini.

Come deve essere il mago

Il mago non può essere impotente, smarrito o spaventato, poiché ciò lo porterebbe a depauperare la sua energia.

Il mago è un essere umile, infatti, egli colloca tutti gli esseri umani sullo stesso piano... egli è senza macchia, cioè fa del proprio meglio nel suo 'fare'.

Il mago è un essere fluido, malleabile, poiché solo così può interagire armoniosamente con ciò che lo circonda... solo vivendo come un mago si può resistere sulla "via del sapere e del potere".

Il potere della parola del mago

Il mago sa che nel mondo della vita quotidiana la parola si può cambiare facilmente, mentre nel mondo della magia la parola – essendo collegata all'*intento* – è definitiva e non si può cambiare, resta immutabile in eterno. Di contro nel mondo della vita quotidiana l'agire è immutabile, mentre nel mondo della magia l'azione non è immutabile, poiché il mondo della magia è eternamente fluttuante, dove nulla va dato per scontato.

Il dilemma del mago

Il "dilemma del mago" è di superare, senza mai contrastare, le leggi imposte dalla Natura. Da questa scomoda posizione in cui versa, deve agire in modo equilibrato, deve riuscire a conciliare gli opposti, deve riuscire a far convergere i simili, e tutto deve essere fatto in perfetta assonanza con la Natura… egli non deve lasciare tracce, deve procedere con passo leggero, furtivo e sicuro.

Il compito e il dovere del mago

Il mago ha un "compito specifico" da adempiere nell'arco

della sua esistenza e non può essere 'libero' fino a quando non lo porta a termine, quindi non ha una vita propria. Inoltre, egli, dal momento in cui comprende la natura della consapevolezza-percettiva, cessa di essere una persona e la condizione umana non fa più parte dei suoi orizzonti.

Il mago ha il suo "dovere di mago" e null'altro importa. Egli cerca di fare del suo meglio e va in qualunque luogo l'impulso – *intento* – lo conduca, senza interferire. In altre parole accetta i piani dell'*intento*, accetta il suo destino.

La libertà del mago

Il mago vuole essere 'libero' e la *libertà* ha le implicazioni più devastanti, tra queste c'è l'implicazione che il mago debba intenzionalmente cercare il cambiamento.

Per il mago, la fine di un ciclo non è solo la fine di un ciclo di tempo, ma anche l'inizio di quel processo di smantellamento della struttura del mondo a lui nota, in modo da sostituirla con un'altra di diverso stile e qualità.

Ogni mago – maschio o femmina – deve raggiungere nella sua vita, in modo intenzionale e premeditato, quel *momento di cambiamento*, l'ordinaria continuità della sua esistenza s'interrompe per consentire al *silenzio interiore* di diventare parte attiva della sua struttura, il *profondo* entra in gioco.

Per il mago, il *silenzio interiore* è il punto in cui nasce ogni cosa e tutto ciò che fa, lo guida verso tale stato che emerge solo se è scosso profondamente… è questa la sperimentazione del terzo *punto di rottura* che consente di conseguire la morte della personalità. Subito dopo, il lavorio del *silenzio interiore* inizia... diviene cumulativo.

Il lavorio del *silenzio interiore* comincia con l'accumulo del *silenzio* che inizia ad agire nell'attimo stesso in cui si comincia ad accumularlo e tale accumulo avviene tramite la pratica della sospensione del *dialogo interno*. In questo modo, il *silenzio* è accumulato nella profondità dell'essere, in un nucleo che cresce con la pratica della sospensione, fino al momento in cui il *silenzio*

interiore si manifesta spontaneamente e ciò porta a quel processo di smantellamento della struttura del mondo nota al mago; egli deve conoscere il modo opposto di vita rispetto al suo, l'altra faccia della medaglia.

La conoscenza del modo opposto di vita rispetto a quello del mago è direttamente connessa alla conoscenza della direzione degli occhi. Esiste una direzione degli occhi collettiva (naturale) e una direzione degli occhi personale (spirituale).

La direzione degli occhi collettiva e la direzione degli occhi individuale

La direzione degli occhi collettiva riguarda gli uomini e gli dèi: i primi si volgono naturalmente verso il nord (orientazione polare), mentre i secondi si volgono naturalmente verso il sud (orientazione solare). Gli uomini si volgono naturalmente verso il nord perché questo punto cardinale – assieme all'ovest – fa parte del Primo Dominio, il Dominio del lato destro, infatti, il loro *punto di unione* può essere mosso da destra verso sinistra. Gli dèi, invece, si volgono naturalmente verso il sud perché questo punto cardinale – assieme all'est – fa parte del Secondo Dominio, ma il loro *punto di unione* si trova al centro – in alto – e può essere mosso indietro (Primo Dominio) oppure avanti (Secondo Dominio). L'uomo che eleva il suo *punto di unione* in alto assume due facce: una guarda in direzione nord e una in direzione sud.

La direzione degli occhi individuale riguarda ogni singolo individuo: tutti gli uomini scelgono, istintivamente, una direzione spirituale in cui guardare. Con il trascorrere degli anni quella direzione – la direzione degli occhi dello spirito – s'indebolisce e gli uomini diventano deboli e spiacevoli. Pertanto bisogna cambiare la direzione spirituale dei propri occhi. L'uomo deve direzionarli verso l'interno (direzione interna) e verso l'esterno (direzione esterna) e così assume due facce.

La gioia, la tristezza e l'indifferenza del mago

Per il mago la gioia, la tristezza e l'indifferenza non sono questioni personali; esse non derivano dall'ego, non si generano dalla presunzione.

Per il mago, la gioia non nasce dall'appagamento, non sorge dal possedere le cose; essa nasce dal lato luminoso dell'*infinito*... onde di energia che giungono dall'universo.

Per il mago, la tristezza non nasce dal depauperamento, non sorge dal perdere le cose; essa nasce dal lato oscuro dell'*infinito*... onde di energia che giungono dall'universo.

Per il mago, l'indifferenza non nasce dall'apatia, non sorge dal possedere tutto o nell'avere niente; essa nasce dall'aspetto attivo dell'*infinito*... un tremore che giunge dall'universo.

In definitiva, il mago sperimenta le tre manifestazioni – luminosa, oscura, attiva – del *potere* dell'*infinito*.

N.B. – Il mago può anche sperimentare la gioia, la tristezza e l'indifferenza della Terra, manifestazioni più affini allo stato d'animo dell'essere umano.

Il mago-viaggiatore

Il mago-viaggiatore non ha nulla da temere, tutto ciò che ama, odia o desidera è rimasto alle sue spalle; tuttavia i sentimenti non muoiono mai né cambiano, ma egli va avanti... egli ha la Via da percorrere.

Si può sopravvivere sulla Via Magica solamente vivendo come un mago-viaggiatore, perché l'arte di *apprendere* consiste nell'equilibrare il terrore dell'essere uomo con la meraviglia di essere un dio.

Il vuoto del mago-viaggiatore

Il mago-viaggiatore non si ferma a riflettere, a stupirsi, a speculare: sa di avere la possibilità di fondersi con l'aspetto attivo dell'*infinito* e semplicemente lo fa. Il risultato finale è il *vuoto interiore*, uno spazio vacuo che non riflette il mondo, ma l'*infinito*.

Il mago-viaggiatore, privo di ego, pentimento o rimorso, maturato a tal punto da non dare più nulla per scontato, che non sottovaluta o sopravvaluta nulla, è un combattente tranquillo e disciplinato la cui grazia è così estrema che l'*infinito* lo tocca continuamente.

L'attesa del mago-viaggiatore

Il mago-viaggiatore – poeta-guerriero dell'*infinito* – sa di essere in attesa, sa di che cosa è in attesa... in attesa della *libertà*. E mentre attende indifferente (l'indifferenza è lo stato d'animo che rispecchia la sua perfezione suprema), osserva lo spettacolo del mondo, la magnificenza della Natura.

L'arte di apprendere

L'arte di *apprendere* è la maestria della *consapevolezza-percettiva*. Essa riguarda i tre processi di apprendimento, cioè i tre sistemi cognitivi relativi ai tre Domini.

In generale, il processo di apprendimento è dato da tre fattori: percezione, conoscenza, esperienza. La percezione (conoscenza percettiva) dell'ambiente porta alla conoscenza (elaborazione mentale) di esso e all'esperienza (attività esecutiva). Tale processo accresce la consapevolezza che determina il controllo (dominio) sull'ambiente.

L'arte di *apprendere*, cioè la maestria della *consapevolezza-percettiva*, consiste nell'apprendere come esercitare un controllo sistematico su se stessi (movimento del *punto di unione*) e sui tre Domini.

Le tre parti dell'essere

Nell'Ixlanismo si conoscono le tre parti che compongono l'essere.

Le tre parti dell'essere.

L'essere – come individuo – è diviso, essenzialmente, in tre parti: il *tonal*, il *nagual* e l'*ixlan*.

La prima parte dell'essere riguarda il Primo Dominio, il "primo anello del potere". A tale Dominio corrispondono due aspetti: il piccolo e il medio.

In pratica, l'aspetto 'piccolo' corrisponde al *triplice potere* (percezione, consapevolezza e *intento*) che ciascun individuo ha sviluppato per poter affrontare il mondo consueto (Regno della Prima Attenzione). In questo caso, *il triplice potere* comprende la percezione, la consapevolezza e l'*intento* del proprio corpo. Invece, l'aspetto 'medio' corrisponde al *triplice potere* che il mago ha sviluppato per percepire il mondo invisibile (Piani *sottili* ed *energetici* del Regno della Prima Attenzione). In questo caso, il *triplice potere* comprende la percezione, la consapevolezza e l'*intento* dei corpi *sottili* ed *energetici*.

La seconda parte dell'essere riguarda il Secondo Dominio, il "secondo anello del potere". A questo Dominio corrisponde un aspetto: il grande.

In pratica, l'aspetto 'grande' corrisponde al *triplice potere* che il mago ha sviluppato per percepire i mondi *altri* (Regno della Seconda Attenzione, della Terza, della Zero, della Quarta e della Quinta). In questo caso, il *triplice potere* comprende la percezione, la consapevolezza e l'*intento* dei nostri corpi *inorganici* (fisici e *densi*).

La terza parte dell'essere riguarda il Terzo Dominio, il "terzo anello del potere". A questo Dominio corrisponde un aspetto: l'incommensurabile.

In pratica, l'aspetto 'incommensurabile' corrisponde al *triplice potere* che il mago ha sviluppato per percepire l'*infinito* (Quinta Attenzione). In questo caso, il *triplice potere* comprende gli aspetti indefinibili della percezione, della consapevolezza e dell'*intento* della bolla di *proto-energia*.

N.B. – Per percepire e comprendere l'incommensurabile, il *punto di unione* dell'uomo deve accendere tutti i filamenti dentro la bolla, poiché tutta la bolla – essendo fatta di *proto-energia* –

è l'incommensurabile.

La Veggenza

La veggenza è la capacità che hanno gli esseri umani di ampliare il proprio campo di percezione.

La Veggenza

Nell'Ixlanismo si conosce un tipo di veggenza.

La Veggenza.

La veggenza che si riferisce all'Ixlanismo riguarda il *vedere*, l'*udire* e il *percepire*, rapportabili al Terzo Dominio.

Il *vedere*, l'*udire* e il *percepire* riguardanti il Terzo Dominio (Ixlan) si conseguono tramite l'attivazione di tre punti sulla bolla di *proto-energia*. Essi corrispondono, nel corpo fisico, al fianco destro, alla punta dello sterno e al fianco sinistro. Il *vedere* consente di sviluppare una vista *sottile* in grado di percepire la *proto-energia*; l'*udire* consente di percepire la voce dell'*intento* riguardante la *proto-energia*; il *percepire* consente di sentire (percezione tattile) con tutto il corpo le emanazioni dell'Aquila. Queste percezioni vengono recepite dal corpo fisico per mezzo della mediazione della ghiandola pituitaria.

Il vedere.

Nell'Ixlanismo *vedere* il mondo in modo diverso rappresenta la meta più alta.

I veggenti, oltre il guardare, ovverosia il solito modo in cui si è abituati a percepire il mondo, sviluppano il *vedere*, la capacità di percepire l'essenza – *proto-energia* – delle cose del mondo. Essi, attraverso una rigorosa e sistematica applicazione del *non-fare* e l'uso raffinato del sonno, *fermano il mondo* e fanno emergere il *vedere*.

Il non-fare.

Il *non-fare* è una manovra destinata a creare un blocco nella focalizzazione abituale della Prima Attenzione, un'interruzione nel *continuum* spazio-tempo del "primo anello del potere".

In pratica, il blocco dell'*intento* – flusso continuo di *proto-energia* – del "primo anello del potere" (Primo Dominio) fa emergere l'*intento* del "terzo anello del potere" (Terzo Dominio); le emanazioni dell'Aquila – quelle isolate dalla Prima Attenzione per percepire il mondo quotidiano – vengono interrotte e i veggenti *fermano il mondo*. In quello stato, essi sono in grado di percepire la *proto-energia* come fluisce nell'universo sotto forma di filamenti luminosi e la *proto-energia* dell'uomo come un globo bianco, opaco, su cui splende un punto di intenso splendore – *punto di unione* – che regola la percezione.

L'uso raffinato del sonno.

La pratica della contemplazione è un mezzo per catturare (radunare) e fissare (mettere a fuoco) la Quinta Attenzione. Essa aiuta a interrompere il *dialogo interno*, a conseguire il *silenzio interiore* e a *fermare il mondo*.

In pratica, i veggenti sospendono il flusso dei pensieri – il *dialogo interno* – e sperimentano il *silenzio interiore*. Così entrano in uno stato di sonno molto particolare in cui si è svegli eppure addormentati, il corpo è addormentato ma la mente è sveglia. In questo stato la percezione ordinaria crolla – *fermare il mondo* – e si manifesta una percezione straordinaria, il *vedere*.

In definitiva, i veggenti imparano a *dormire* e così facendo diventano dei veggenti-*dormienti*, allo scopo di far emergere una percezione straordinaria, il *vedere*.

Il silenzio interiore.

Il *silenzio interiore* è uno stato particolare della percezione umana in cui è represso il normale sistema cognitivo (pensiero-verbalizzazione). In questo stato si vive a un livello diverso di consapevolezza: il corpo fisico funziona normalmente, ma la consapevolezza diventa più acuta; le decisioni sono immediate

perché nascono dalla conoscenza silenziosa, quel livello della consapevolezza umana dove la conoscenza è automatica… ogni cosa è *adesso*.

L'intento

I maghi, quando manipolano ciò che viene definito come "forza-volontà" lo chiamano "potere" e quando manipolano ciò che viene definito come "amore" lo chiamano "potere assoluto", così l'energia impersonale delle emanazioni dell'Aquila si muta in *intento* e in *intento* totale, l'energia personalizzata al servizio del mago.

L'intento

Nell'Ixlanismo si conosce il concetto di *intento*.

Il triplice potere concentrato dell'infinito.

Il mago deve connettersi con il triplice *potere* concentrato dell'*infinito*: *forza* (lato oscuro), *volontà* (lato luminoso) e *intento* (aspetto attivo).

Connettersi con il triplice *potere* concentrato dell'*infinito* significa percepire la tristezza universale, la gioia universale e l'indifferenza universale. I primi due *poteri* si manifestano come onde di *proto-energia*, mentre il terzo come un tremore nell'aria, un tremito di *proto-energia*.

N.B. – I maghi, quando sono più ricettivi, vengono colpiti dall'*infinito* nella sequenza inversa: prima vengono colpiti dalle onde di *proto-energia* luminosa e sperimentano la gioia universale, poi vengono colpiti dalle onde di *proto-energia* oscura e provano la tristezza universale, infine vengono colpiti da un tremito di *proto-energia* e sperimentano l'indifferenza universale.

Potere impersonale e potere personale.

L'energia impersonale accumulata dal mago diviene energia

personalizzata al suo servizio e per fare ciò, egli deve permettere al suo corpo di "non-fare"... non fare quello che si sa fare. Così, il mago sviluppa l'anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell'*intento* dell'Aquila.

La conoscenza silenziosa (sapere) dell'*intento dell'infinito* è collegata indirettamente alla ragione tramite l'intuizione e ciò che è chiamata "intuizione" non è altro che l'attivazione della connessione – "anello di collegamento" – con il sapere. E per manipolare il proprio anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell'*intento* dell'Aquila si deve raggiungere "un certo livello di abilità", cioè si deve arrivare alla comprensione pura... l'intuizione.

I tre modi in cui l'intento arriva all'iniziato.

Il primo modo di percepire l'*intento* riguarda l'apprendista. Trattasi di un *intento* che scende di colpo sull'apprendista... è come se egli fosse sulla strada dell'*intento*, ma intrappolato nella rete dell'*intento* senza avere il minimo controllo su ciò che gli sta accadendo.

Il secondo modo di percepire l'*intento* riguarda il guerriero. Trattasi di un *intento* che arriva perché il guerriero si mette in contatto con l'*intento*... è come se egli si mettesse sulla strada dell'*intento*, è come se altre possibilità, prima a lui ignote, improvvisamente divenissero evidenti e quindi non pianifica mai niente in anticipo, ma le sue azioni sono così decisive da sembrare che abbia calcolato prima ogni aspetto del suo agire.

Il terzo modo di percepire l'*intento* riguarda il mago. Trattasi di un *intento* che consente di armonizzarsi con esso... è come se l'*intento* si fosse fuso con il mago e nel farlo lo trasforma in una forza pura senza preconcetti e così il mago è in grado di usare l'*intento* a proprio piacimento.

La padronanza dell'intento

Nell'Ixlanismo si conosce la padronanza dell'*intento*.

La padronanza dell'intento.

La padronanza dell'*intento* si basa, soprattutto, sul controllo del *punto di unione* che consente di *vedere* la *proto-energia*. Essa produce un movimento verso sinistra del *punto di unione* del veggente e ciò permette di attivare dei filamenti interni che, usualmente, non si usano mai nella bolla di *proto-energia*, ampliando la consapevolezza e la percezione.

Il controllo del movimento e del fissaggio del punto di unione.

La padronanza dell'*intento* si basa, soprattutto, sul controllo del movimento e del fissaggio del *punto di unione*: si comincia con un comando (*intento*) dato a se stessi e si sospende il *dialogo interno*. Il comando si ripete (*intento inflessibile*), fino a quando diviene il comando dell'Aquila… e il proprio *punto di unione* si muove e si fissa in una nuova posizione.

Per muovere il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* bisogna seguire un preciso *iter*, chiamato "il cimento".

Una vita d'impeccabilità (un uso adeguato della propria energia) porta alla forza interiore, cioè ad acquisire la sobrietà (una naturale inclinazione all'analisi e alla comprensione) che consente di controllare il proprio *intento*. Quest'ultimo porta al *silenzio interiore* e quindi all'energia interiore necessaria per muovere il *punto di unione*.

Per fissare il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* bisogna sviluppare il "controllo".

L'*intento inflessibile* consente di fissare il *punto di unione* su una nuova posizione e ciò significa acquisire coesione e uniformità. La coesione è quella forza che tiene insieme l'energia in una determinata forma, mentre l'uniformità è la condivisione della stessa configurazione strutturale.

I due modi per muovere e fissare il punto di unione.

I veggenti utilizzano due modi per muovere e fissare il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

Nel primo modo, i veggenti trasformano i propri stati d'animo

in *intento* e quindi muovono e fissano il *punto di unione*. In pratica, i veggenti esprimono l'*intendimento* – danno un comando a se stessi per manipolare le sensazioni – ed entrano in uno specifico stato d'animo – come l'euforia, il malessere, la paura, il dolore, l'ira – per ottenere lo spostamento del loro *punto di unione*.

Nel secondo modo, i veggenti evocano il potere impersonale derivante dalle emanazioni dell'Aquila per sperimentare un determinato stato dell'essere. In pratica, i veggenti attirano con lo sguardo l'*intento* dell'Aquila ed esprimono un determinato *intendimento*. Poi interrompono il *dialogo interno* e l'*intento dell'infinito* muove e fissa il loro *punto di unione* nella specifica posizione che evoca quel determinato stato dell'essere.

La connessione diretta con il sapere dell'Aquila.

La connessione diretta con il sapere – conoscenza silenziosa – dell'Aquila avviene in due modi: per ricevere le informazioni e per inviarle.

Per ricevere le informazioni: la conoscenza silenziosa dell'Aquila trasmette il sapere direttamente al sentire – sapere qualcosa senza il minimo dubbio – che si colloca nel centro cardiaco. Però, nell'uomo moderno, questo centro è quasi del tutto chiuso e va aperto: aprire il centro cardiaco significa aprirsi al sentire.

Per inviare le informazioni: il sentire trasmette direttamente il sapere alla conoscenza silenziosa dell'Aquila e l'*intento* produce l'evento desiderato. Ciò accade quando il sentire contiene in essenza il desiderio che si vuole vedere realizzato e la mente – ragione – non sia indirizzata sull'evento desiderato.

Parlare con il cuore.

Il *potere* impersonale ascolta solo quando gli si 'parla' con il cuore e a 'gesti'. Parlare con il cuore vuol dire aprirsi al sentire (una sensazione vaga ma familiare), rivelare il meglio di sé e offrirlo in silenzio al *potere*, cioè donarlo alla consapevolezza dell'Aquila e quindi connettersi con l'*intento dell'infinito*. E 'gesti' non sta per cenni o movimenti del corpo, ma per atti di

puro slancio, di generosità, di arguzia.

Il veggente si apre al sentire nel seguente modo: con la mente connessa al cuore entra nello stato del sentimento puro e, così, sperimenta il sentire, un dolce e intenso calore al centro del petto. In quest'ambito, la consapevolezza profonda del veggente è collegata alla consapevolezza dell'Aquila... e l'*intento* dell'Aquila gli genera uno stato di armonia pace e amore. A questo punto, il veggente 'parla' all'Aquila, gli esprime il suo *intendimento*.

Intendere con gli occhi.

Il veggente 'intende' con gli occhi – collegati alla *proto-energia* dell'Aquila – per attirare il *potere* dell'Aquila e per 'intendere' *afferra* con lo sguardo… un modo particolare di usare gli occhi.

In pratica, il veggente ruota gli occhi, accentuando la visione periferica, per connettersi con l'*intento* dell'Aquila… e il brillio dei suoi occhi attira l'*intento* che si manifesta come *potere*.

N.B. – Per 'intendere' con gli occhi si deve attivare il più alto centro vitale (situato sulla sommità del capo) che comporta la stimolazione della sua controparte *proto-energetica*, la quale si connette automaticamente con l'*intento* dell'Aquila, connessione che rende gli occhi scintillanti.

I passi magici.

I passi magici sono dei movimenti corporei che riguardano ogni singolo individuo e che differiscono da persona a persona. Essi consentono di ridistribuire l'energia vitale, al fine di ottenere benessere fisico ed equilibrio mentale. Inoltre, essi consentono di collegarsi con l'*intento* (ciò rende gli occhi luccicanti) e di venir portati, a livello percettivo, in altri stati dell'essere... inducono la sospensione del *dialogo interno*, il *silenzio interiore* e la fluidità del *punto di unione*.

La ridistribuzione dell'energia vitale è un processo speciale che consente di ridistribuire l'energia nei centri vitali. Tale energia – scartata dai centri a causa del logorio della vita moderna – si accumula sulla superficie interna della bolla di *proto-energia*, pertanto i passi magici impegnano sia il corpo in quanto entità

fisica che subisce la dispersione di energia, sia la bolla in quanto entità *proto-energetica* capace di ridistribuire l'energia dispersa.

L'arte di cacciare dal punto di vista dell'Ixlanismo

L'arte di cacciare si basa, fondamentalmente, sul controllo sistematico del comportamento che produce un movimento – sulla bolla di *proto-energia* – verso sinistra del *punto di unione* del *cacciatore*, infatti, ogni comportamento insolito produce un tremito nel *punto di unione* e se tenuto sistematicamente lo fa muovere in maniera lenta ma costante. Ciò permette di attivare dei filamenti interni che, usualmente, non si usano mai nella bolla, ampliando la consapevolezza e la percezione.

L'arte di cacciare dal punto di vista dell'Ixlanismo

Nell'Ixlanismo si conosce l'arte di *cacciare*.

L'arte di cacciare dal punto di vista dell'Ixlanismo.

I *cacciatori* apprendono l'*agguato* mentre si trovano in stato di percezione normale e l'applicano – *follia controllata* – quando si trovano in stato di elevata percezione – il precursore dello stato di intensa percezione – perché consente, nell'attuazione dell'*agguato*, di agire più rapidamente.

Lo stato di elevata percezione.

Nello stato di elevata percezione il *punto di unione* del mago-*cacciatore* si sposta a sinistra e si fissa sulla fascia centrale della bolla dell'uomo. Trattasi di uno stato dell'essere che si manifesta, inizialmente, con la perdita della voglia di vivere.

Nello stato di elevata percezione il mago-*cacciatore* – privo del senso di presunzione – può applicare la *follia controllata*, un modo d'essere che gli permette di comportarsi in un modo particolare con la gente. Egli – a differenza degli uomini comuni – è consapevole che i suoi atti non sono importanti; sa che non

esistono azioni più o meno importanti perché di fronte alla morte tutto è relativo. Egli è conscio che il modo di vivere degli uomini è follia e così esercita un controllo sulla follia – *follia controllata* – della sua vita. Nonostante ciò i suoi atti sono veri e sinceri, anche se sono solo gli atti di un attore.

La ricapitolazione

Nell'Ixlanismo si conosce il potere della *ricapitolazione*.

La ricapitolazione.

Esistono tre modi di procedere per fare la *ricapitolazione*. Il primo modo è formale e rigido, il secondo è esaustivo e perfetto e il terzo è fluido e impeccabile.

La ricapitolazione formale e rigida.

La *ricapitolazione* formale, essendo rigida, consente di portare in superficie tutti i rifiuti di una vita, cioè di liberare tutte le emozioni di grande peso quali le speranze, i timori, etc. Ciò è possibile perché la bolla di *proto-energia* dell'uomo genera in continuazione filamenti simili a ragnatele che vengono spinti fuori dalle emozioni di grande peso. E la magia della respirazione ha un duplice scopo: l'inspirare, mentre si rivive emotivamente un episodio, permette di riprendersi i filamenti che si sono lasciati dietro durante l'interazione e l'espirare permette di espellere i filamenti che altri hanno lasciato all'interno della bolla durante l'interazione.

La *ricapitolazione* formale, essendo rigida, è il sistema più opportuno per perdere la *forma umana*. Ciò è possibile perché il *punto di unione* del *cacciatore* si sposta un po' a sinistra nella posizione conosciuta come "ragione acuta". È un *cambiamento* permanente, una *modifica* all'interno della parte organica della grande fascia umana che determina la perdita della coesione energetica (*forma umana*). Inoltre, il *cambiamento* ha come risultato la mutazione della precedente forma energetica, infatti, la bolla da forma sferica acquisisce la forma ovale.

La ricapitolazione esaustiva e perfetta.

La *ricapitolazione* esaustiva, essendo perfetta, è il sistema più opportuno per creare un surrogato della genuina consapevolezza. Ciò è possibile perché l'Aquila attraverso le sue emanazioni dona la consapevolezza – consapevolezza B – al momento della nascita degli esseri viventi, affinché venga arricchita tramite le esperienze di vita. Successivamente, l'Aquila attraverso le sue emanazioni riprende la consapevolezza arricchita con la morte degli esseri viventi. Essa, quando si trova dinanzi alla morte del *cacciatore* che ha ricapitolato la propria esistenza in modo formale e rigido, ha un momento di esitazione. Da ciò si ricava che l'Aquila cerca le esperienze di vita e il *cacciatore* che ricerca la *libertà* deve soddisfarla con un'imitazione di tali esperienze. Solo con un'esaustiva e perfetta *ricapitolazione* si può generare una copia della genuina consapevolezza, un surrogato che donato all'Aquila rende liberi di affrontare il "viaggio definitivo", viaggio possibile con la morte fisica. Il corpo organico si trasforma in pura energia frammentaria e il corpo *inorganico – shabodo aereo* – si materializza (inaccessibile alla percezione normale).

La *ricapitolazione* esaustiva, essendo perfetta, consente di comprimere la bolla di *proto-energia*. Ciò è possibile perché il *punto di unione* del *cacciatore* si sposta un po' a sinistra nella posizione conosciuta come "spietatezza". È un *cambiamento* permanente, una *modifica* all'interno della parte organica della grande fascia umana. Esso ha come risultato la mutazione della precedente forma energetica. La bolla a forma ovale si comprime fino ad apparire a forma di lapide e di color verde. Inoltre, la breccia che si trova sulla bolla – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

La ricapitolazione fluida e impeccabile.

La *ricapitolazione* fluida, essendo impeccabile, è il sistema più opportuno per conseguire la morte simbolica ma definitiva. Ciò è possibile perché l'Aquila, quando si trova dinanzi al *cacciatore* che ha ricapitolato la propria esistenza in modo fluido

e impeccabile, non ha alcuna esitazione a fargli sperimentare la morte simbolica ma definitiva. Ciò consente, in seguito, al mago-*cacciatore* di effettuare il *passaggio finale* mentre è ancora in vita, poiché il *passaggio* è un "fattore unificante"... in una frazione atemporale il corpo fisico diviene energia non-frammentaria e lo *shabodo aereo* si materializza (inaccessibile alla percezione normale).

La *ricapitolazione* fluida, essendo impeccabile, permette di comprimere la bolla di *proto-energia*. Ciò è possibile perché il *punto di unione* del mago – "uomo di sapere e di potere" – si sposta un po' a sinistra, nella posizione nota come "spietatezza acuta". Trattasi di un *cambiamento* permanente, una *modifica* all'interno della parte organica della grande fascia umana. Esso ha come risultato la mutazione della precedente forma energetica. La bolla a forma di lapide e di color verde si comprime fino ad apparire a forma di lapide compressa e di color ambra. Inoltre, la breccia che si trova sulla bolla – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

L'arte di sognare dal punto di vista dell'Ixlanismo

L'arte di *sognare* si basa, essenzialmente, sul controllo dei sogni. Essa produce un movimento – sulla bolla di *proto-energia* – verso sinistra del *punto di unione* del *sognatore*, infatti, la pratica del *sognare* permette di spostare il *punto di unione* dalla sua posizione abituale per intensificare la percezione. Ciò consente di attivare dei filamenti interni che, usualmente, non si usano mai nella bolla, ampliando la consapevolezza e la percezione.

L'arte di sognare dal punto di vista dell'Ixlanismo

Nell'Ixlanismo si conosce l'arte di *sognare*.

L'arte di sognare dal punto di vista dell'Ixlanismo.
Il *sognatore* apprende il *sognare* mentre si trova in stato di

percezione normale perché *sognare* è molto pericoloso. Mentre si sogna il *punto di unione* si muove lentamente in modo naturale e il *sognatore* utilizza il *sogno* per controllare – fissare – questo movimento. Più è profondo il movimento – fissaggio – del *punto di unione* più il sogno è concreto. Ne consegue che interferire nei sogni significa interferire sul movimento naturale del *punto di unione*.

La pratica del sognare.

Il *sognatore* considera il *sognare* come una pratica molto raffinata che consente di esercitare un controllo sistematico sulle situazioni dei suoi sogni e per percepire mondi *inorganici*. Per lui il *sognare* rappresenta un modo pratico per manipolare i sogni comuni, al punto che non valgono più i consueti criteri di differenziazione tra sogno e realtà.

Gli alleati del Regno dell'Attenzione Zero.

Il *sognare* attira l'attenzione degli alleati del Regno dell'Attenzione Zero – entità con corpi temporali inglobati da *proto-energia* aliena – e li costringe ad apparire nel mondo dei sogni, ma per ottenere un risultato ottimale, il *sognatore* deve aggiungere al *sognare* l'*intento* di volerli incontrare in *sogno*. Poi, egli deve riuscire a individuare e isolare la *proiezione* di un alleato e di solito il *sognatore* lo fa dopo aver perso la *forma umana*.

N.B. – La perdita della *forma umana* consente di diventare un *sognatore* informe e così si manifesta nel corpo una certa tensione e un calo di energia. A questo punto, la *proto-energia* aliena penetra nel corpo del *sognatore* attraverso il mondo dei sogni.

Isolare un alleato del Regno dell'Attenzione Zero.

Dietro gli elementi presenti nei sogni possono nascondersi *proiezioni* di alleati del Regno dell'Attenzione Zero, relative all'elemento acqua o all'elemento fuoco, che devono essere individuate e isolate.

Il *sognatore* scopre e focalizza, nel sogno, la *proiezione* di un alleato, allora il sogno totale crolla lasciando soltanto la *proiezione* dell'alleato che trasmette nel cervello del *sognatore* una scarica elettrica (*proto-energia* aliena). In questa maniera, il *sognatore* riceve la *proto-energia* aliena con la possibilità di formare – prima interiormente e poi esteriormente – lo *shabodo acqueo* (corpo *sottile* temporale con bolla di *proto-energia* aliena) e lo *shabodo igneo* (corpo *sottile* temporale con bolla di *proto-energia* aliena).

Vedere la proto-energia aliena e la proto-energia normale.

Il *sognatore vede* la *proto-energia* aliena con lo *shabodo* interiore e la *proto-energia* normale con lo *shabodo* esteriore.

Per *vedere* con lo *shabodo* interiore gli elementi dei sogni occorre pronunciare, nel sogno, l'*intento* di farlo e in seguito sarà sufficiente la volizione silenziosa. Accadrà al *sognatore* di *vedere* tra le varie immagini fantasmatiche (immagini che non generano alcun tipo di energia) elementi generatori di *proto-energia* aliena (*proto-energia* cupa e sfrigolante).

Per *vedere* con lo *shabodo* esteriore occorre esprimere nel mondo quotidiano, l'*intento* con la propria volizione silenziosa. Accadrà al *sognatore* di *vedere* la *proto-energia*, chiara e vibrante.

N.B. – La volizione silenziosa deve essere accompagnata da un gesto: si deve indicare con il mignolo l'oggetto che si vuole *vedere*.

Il mediatore tra i due Regni.

Il *sognatore* viene catturato dalle *proiezioni* di due alleati e condotto nel Regno dell'Attenzione Zero.

In pratica, in stato di veglia o di sogno, le *proiezioni* di due alleati stimolano, una per parte, due specifici punti sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona del fianco destro e del fianco sinistro – del *sognatore* che si ritrova con il corpo fisico temporale – *shabodo acqueo* o *shabodo igneo* – nel Regno dell'Attenzione Zero. Poi, egli ritorna nel Regno della Prima Attenzione con il potere di essere il mediatore tra i due Regni.

L’arte di giocare dal punto di vista dell’Ixlanismo

L’arte di *giocare* si basa, essenzialmente, su uno sviluppo guidato e attento dell’abilità dell’*artista*... egli è il *giocoliere* che opera nel mondo con etica, senso estetico e ironismo (unione tra ironia e umorismo).

L’arte di giocare dal punto di vista dell’Ixlanismo

Nell’Ixlanismo si conosce l’arte di *giocare*.

L’arte di giocare dal punto di vista dell’Ixlanismo.

L’arte di *giocare* è focalizzare il proprio *intento* su qualsiasi cosa si voglia *intendere* e *intendere* è *volere* (volere senza desiderare), è *non-fare* (fare senza fare), una determinazione silenziosa senza alcun pensiero. È questa l’arte di muovere e fissare il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

L’assunzione del corpo fisico spazio-temporale

Nell’Ixlanismo si conosce come si assume il corpo fisico spazio-temporale relativo al Regno della Quinta Attenzione.

L’assunzione del corpo fisico spazio-temporale.

L’*artista* accede con il corpo fisico spazio-temporale – in modo atemporale – nel Regno della Quinta Attenzione.

In pratica, l’*artista* – mentre dorme – si sposta in maniera atemporale nel Regno della Quinta Attenzione.

La divisione della percezione

Nell’Ixlanismo si conosce come avviene la divisione della percezione.

La divisione della percezione.

Con l'avvento dell'Età Oscura, circa 8.000 anni fa, la bolla di *proto-energia* dell'uomo raggiunse la sua massima ampiezza e ciò spinse i veggenti a creare una pratica conosciuta come "la divisione della percezione".

Esistono due modi di procedere per essere divisi a livello della percezione.

Il primo modo.

L'apprendista viene diviso, a livello percettivo, dal duplice sussurro dei due maestri: l'insegnante (uomo di *sapere* che insegna) sussurra all'orecchio destro e il benefattore (uomo di *potere* che elargisce doni) all'orecchio sinistro.

In pratica, il duplice sussurro produce una spaccatura sulla parte superiore della bolla di *proto-energia* dell'apprendista. Egli, dalla spaccatura, viene fatto uscire con il corpo spazio-temporale che si materializza (inaccessibile alla percezione normale).

N.B. – La percezione dell'apprendista viene divisa tra il lato destro e il lato sinistro e ciò significa sentire i due emisferi del cervello come enti separati.

Il secondo modo.

L'apprendista, in sogno, viene diviso a livello percettivo dal maestro che si trova in un corpo fisico *inorganico* (temporale o spazio-temporale).

In pratica, la divisione percettiva produce una spaccatura sulla parte superiore della bolla dell'apprendista che, nel sogno, deve ritrovare le proprie mani, cioè deve fissare intensamente il loro dorso fino a che l'immagine diviene limpida e ciò produce l'uscita dalla testa del corpo spazio-temporale che si materializza (inaccessibile alla percezione normale).

N.B. – Le mani del corpo fisico spazio-temporale sono più grandi e più bianche rispetto a quelle del corpo fisico spaziale.

Nota.

La pratica della divisione della percezione è pericolosa perché produce una spaccatura sulla parte superiore dell'aura e una sulla

parte superiore della bolla di *proto-energia*. Tali spaccature vanno chiuse quanto prima se no l'apprendista perde gradualmente la propria energia, fino al momento in cui verrà colto dalla morte.

I noccioli principali

Nell'Ixlanismo ci sono tredici noccioli principali, i "noccioli *astratti*" (noccioli-*intenti*) che costituiscono il tema principale dell'arte di *apprendere*. Essi sono "sfumature della percezione", gradi del nostro esser consapevoli dell'*intento* dell'Aquila.

I tredici noccioli *astratti* sono tredici disegni ricorrenti, tredici *edifici* – catene complete di eventi – che si manifestano ogni volta che l'*intento dell'infinito* indica qualche cosa d'importante e che costituiscono "il progetto", cioè il grande *edificio dell'intento*.

Il grande *edificio dell'intento* viene rivelato per mezzo delle "storie di potere" – sceneggiate divine – e serve per conoscere direttamente l'*intento,* senza l'intervento del linguaggio. Ciò può accadere solo ripulendo il proprio anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell'*intento* dell'Aquila.

I noccioli principali

Nell'Ixlanismo si conoscono i tredici noccioli principali.

I noccioli principali.

Esistono migliaia di "storie di potere" che sono strutturate sui tredici noccioli principali e la rivisitazione degli atti dei veggenti permette di stabilire un "punto di riferimento", cioè fornisce la possibilità di esaminare "il progetto", i tredici noccioli *astratti* (tredici *non-fare*).

N.B. – Nell'Età Oscura, circa 8.000 anni fa, vennero aggiunti ai tredici noccioli principali altri otto secondari che non vengono qui trattati.

Le manifestazioni dell'intento

Le manifestazioni dell'*intento* sono espresse nei 'gesti' che si palesano come segnali, segni e presagi. A livello dell'apprendista si manifestano i segnali, mentre a livello del mago si manifestano i segnali, i segni e i presagi. I segnali sono i consensi del mondo, i segni sono delle indicazioni e i presagi degli eventi significativi.

La prima "storia di potere" sulle manifestazioni dell'*intento* è il resoconto del rapporto tra l'*intento* e il mago. Di come l'*intento* crei in un attimo un *edificio* – catena completa di eventi – dinanzi al mago e lo inviti a entrarvi tramite dei gesti – segni o presagi – che gli consentiranno di non smarrirsi una volta dentro, e di come l'*intento* lanci un'esca per il futuro apprendista.

Il tocco dell'intento

Il tocco dell'*intento* accade quando l'*intento* "bussa alla porta" di un uomo e lo reclama come futuro apprendista.

La seconda "storia di potere" sul tocco dell'*intento* è il resoconto del rapporto tra l'*intento* e il futuro apprendista. Di come l'*intento* crei in un attimo un *edificio* – catena completa di eventi – dinanzi al futuro apprendista e lo costringa a entrarvi.

Lo stratagemma dell'intento

Lo stratagemma dell'*intento* si attua quando l'*intento* usa l'astuzia e la spietatezza per scuotere l'anello di collegamento del futuro apprendista, cioè quando gli ripulisce l'anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell'*intento* dell'Aquila.

La terza "storia di potere" sullo stratagemma dell'*intento* è il resoconto di come l'*intento* circuisca l'apprendista facendolo passare in continuazione da un livello di consapevolezza all'altro per fargli vedere come risparmiare l'energia per rafforzare il suo anello di collegamento.

La discesa dell'intento

La discesa dell'*intento* è un atto rivelatorio che accade quando l'*intento* piomba sull'apprendista e gli si rivela.

La quarta "storia di potere" sulla discesa dell'*intento* è il resoconto di come l'apprendista venga messo dall'*intento* nella condizione di raggiungere e oltrepassare la *soglia* dell'ignoto. Di come l'*intento* sposti il *punto di unione* dell'apprendista e gli faccia percepire l'ignoto, suggellando così l'imperitura fedeltà dell'apprendista all'*intento*.

Le esigenze dell'intento

Le esigenze dell'*intento* riguardano determinate posizioni che l'*intento* fa assumere al *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* dell'apprendista e la necessità che l'apprendista infranga lo specchio del riflesso di sé.

La quinta "storia di potere" sulle esigenze dell'*intento* è il resoconto di come l'*intento* interagisca con l'apprendista. Di come l'*intento* sposti il *punto di unione* dell'apprendista in specifiche posizioni – spietatezza e spietatezza acuta – in cui la pietà scompare e il riflesso di sé ridotto, e di come l'*intento* esiga che l'apprendista infranga lo specchio dell'immagine di sé tramite la sua morte simbolica ma definitiva.

La manovrabilità dell'intento

La manovrabilità dell'*intento* riguarda specifiche posizioni che il mago, tramite il suo *intento inflessibile,* fa assumere al suo *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

La sesta "storia di potere" sulla manovrabilità dell'*intento* è il resoconto di come il mago, tramite il suo *intento inflessibile*, sposti il *punto di unione* manipolando l'anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell'*intento*. Di come il mago sposti il *punto di unione* in specifiche posizioni.

La decisione dell'intento

La decisione dell'*intento* si manifesta quando l'*intento* decide la direzione che il mago deve prendere nella sua vita.

La settima "storia di potere" sulla decisione dell'*intento* è il resoconto di come il mago si comporta quando il mondo gli crolla addosso. Di come il mago, di fronte a situazioni terribili che lo coinvolgono, fa del proprio meglio e poi – senza rimorsi o rimpianti – si rilassa, lasciando che l'*intento* decida il risultato.

L'aspetto dell'intento

L'aspetto dell'*intento* si verifica quando il *punto di unione* del mago si sposta nello stato di elevata percezione e nello stato di intensa percezione, accendendo dei filamenti inutilizzati che memorizzano informazioni ed esperienze.

L'ottava "storia di potere" sull'aspetto dell'*intento* è il resoconto di come il mago sposti il *punto di unione* nello stato di elevata percezione; inoltre, di come il mago sposti il *punto di unione* nello stato di intensa percezione (si producono delle "isole di percezione" distaccate tra loro e dallo stato di percezione normale) e di come per ricordare riporti il suo *punto di unione* nell'esatta posizione in cui si trovava quando si verificò quella determinata esperienza.

L'influsso dell'intento

L'influsso dell'*intento* si verifica quando il mago entra in rapporto con l'*intento* dell'Aquila, al fine di realizzare i propri *intendimenti*.

La nona "storia di potere" sull'influsso dell'*intento* è il resoconto di come il mago si rivolga all'*intento* con i propri gesti (atti di puro slancio, di generosità, di arguzia), con il proprio cuore (rivela il meglio di sé e lo offre in silenzio al *potere*) e con i propri occhi (*afferra* con lo sguardo l'*intento* dell'Aquila), al fine di realizzare i propri *intendimenti*.

Vedere l'intento

Vedere l'intento si attua quando il *punto di unione* del mago si sposta e si percepiscono le emanazioni dell'Aquila.

La decima "storia di potere" sul *vedere l'intento* è il resoconto di come il mago, attraverso una rigorosa e sistematica applicazione del *non-fare* e l'uso raffinato del sonno, entri in *silenzio interiore*, *fermi il mondo* e gli si manifesti una percezione straordinaria, il *vedere*.

L'equilibrio dell'intento

L'equilibrio dell'*intento* riguarda una particolare posizione che il mago, tramite il suo *intento inflessibile*, fa assumere al suo *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

L'undicesima "storia di potere" sull'equilibrio dell'*intento* è il resoconto di come il mago, tramite il suo *intento inflessibile*, sposti il suo *punto di unione* nella posizione conosciuta come "intuizione".

La centratura dell'intento

La centratura dell'*intento* si verifica quando il mago, tramite il suo *intento inflessibile*, riesce a spostare il suo *punto di unione* al centro della bolla di *proto-energia*.

La dodicesima "storia di potere" sulla centratura dell'*intento* è il resoconto di come il mago, tramite il suo *intento inflessibile*, sposti il suo *punto di unione* nella posizione conosciuta come "centrum".

La libertà dell'intento

La libertà dell'*intento* accade quando il mago, tramite il suo *intento inflessibile*, riesce a spostare il suo *punto di unione* verso l'alto, fino alla sommità della bolla di *proto-energia*.

La tredicesima "storia di potere" sulla libertà dell'*intento* è il resoconto di come il mago, tramite il suo *intento inflessibile*,

sposti il suo *punto di unione* nella posizione conosciuta come "libertà totale".

Il duplice fuoco dal profondo

Il mago effettua il Passaggio Finale – traguardo supremo lungo la Via Magica – per conquistare la *libertà totale*.

Il mago muove e fissa il *punto di unione* nella posizione profonda della *libertà totale*, posizione che gli determina la sperimentazione del *fuoco dal profondo*, la massima intensità *proto-energetica* dei filamenti che costituiscono la sua bolla; filamenti che diventano intensi quanto il *punto di unione* e il nucleo luminoso (consapevolezza B). In simultanea si verifica l'accensione del *fuoco dal profondo* del corpo fisico.

Il duplice fuoco dal profondo

Nell'Ixlanismo si conosce il duplice *fuoco dal profondo*.

Il duplice fuoco dal profondo.

Nell'attimo in cui il *punto di unione* del mago raggiunge la posizione profonda della *libertà totale*, la consapevolezza B viene stimolata; essa, a sua volta, produce l'accensione del *fuoco dal profondo* della bolla originaria con la conseguente accensione del *fuoco dal profondo* del corpo fisico.

In pratica, la bolla di *proto-energia* del mago diventa di una luminosità abbacinante ed egli diventa un *essere* dalla percezione totale, dalla consapevolezza totale e dall'*intento* totale; infatti, i filamenti della sua bolla diventano percettivi (come il *punto di unione*), consapevoli (come la consapevolezza B) e potenti (come l'*intento* della consapevolezza B). Inoltre, il corpo del mago, grazie alla triplice stimolazione – percezione, consapevolezza, *intento* – si accende di sapienza, ogni cellula diventa a un tempo consapevole di se stessa e anche della totalità del corpo.

Il punto di unione nella posizione della Quinta Attenzione

Nell'Ixlanismo si conosce come si muove e si fissa il *punto di unione* nella posizione della *Quinta Attenzione*.

Il punto di unione nella posizione della Quinta Attenzione.

Il mago per muovere e fissare il *punto di unione* nella posizione della *Quinta Attenzione* fa uso del *vedere…* dal *vedere* si arriva a fissare il proprio *punto di unione* nella posizione della *Quinta Attenzione*.

La sintonizzazione energetica

Nell'Ixlanismo si conosce come si sintonizza il *punto di unione* con la consapevolezza B.

La sintonizzazione energetica.

Il mago comunica il proprio *intento* di sintonizzazione alla consapevolezza B ed essa si sintonizza, energeticamente, con il *punto di unione*.

Nel momento in cui il *punto di unione* del mago raggiunge la posizione profonda della *libertà totale*, avviene la stimolazione della consapevolezza B che, a sua volta, produce l'accensione del *fuoco dal profondo* della bolla originaria.

L'accensione del fuoco dal profondo in vita o in morte

Nell'Ixlanismo si conosce come ci si accede del duplice *fuoco dal profondo* mentre si è in vita oppure durante il momento della morte.

L'accensione del fuoco dal profondo in vita.

Il mago per accendersi del *fuoco dal profondo* – in vita – utilizza il proprio *intento inflessibile* e l'azione delle emanazioni dell'Aquila provocano il repentino movimento e fissaggio del *punto di unione* nella posizione profonda della *libertà totale*.

L’accensione del fuoco dal profondo in morte.

Il mago per accendersi del *fuoco dal profondo* – in morte – entra in uno stato particolare, uno stato in cui si sperimenta un sonno particolare e un calore comincia a diffondersi nel corpo, fino al momento in cui subentra il coma profondo – la morte – e le emanazioni dell’Aquila provocano il repentino movimento e fissaggio del *punto di unione* nella posizione profonda della *libertà totale*.

In entrambi i casi.

Il mago, in entrambi i casi (vita e morte), si accende del duplice *fuoco dal profondo* e il corpo fisico si smaterializza, trasmettendo struttura alla bolla di *proto-energia* che assume una forma delineata, da forma energetica a struttura energetica.

La via del cuore

Nell’Ixlanismo si conosce la via del cuore, la via che porta all’immortalità.

La via del cuore.

Qual è la via del cuore? È il cammino del mago. Soltanto una vita d’impeccabilità che si basa sulla via del mago – spina dorsale di tutto il sistema magico – consente di ottenere la più alta delle realizzazioni: l’immortalità.

Appendice

I nove noccioli conoscitivi

I nove noccioli conoscitivi

I nove noccioli conoscitivi sono nove argomenti di carattere esoterico che consentono di ottenere un punto di riferimento, cioè la possibilità di esaminare i Misteri della Magia.

Il primo nocciolo conoscitivo: la storia della propria stirpe

Per quanto mi spetta, la mia stirpe ha origini antichissime... essa risale all'antica civiltà di Lomar a cui seguì, circa 600.000 anni fa, l'antica civiltà di Iperborea, quando ebbe inizio l'Età dell'Oro. A questa civiltà fece seguito, circa 300.000 anni fa, la civiltà di Mu; poi, circa 100.000 anni fa, la civiltà di Lemuria e infine, circa 30.000 anni fa, la civiltà di Atlantide.

La nascita delle due stirpi

Con la fine della civiltà di Atlantide, avvenuta circa 13.000 anni fa, ebbe fine l'Età dell'Oro, ma quattro dèi sopravvissero – Hastur e Cthulhu, Ichtonh e Mithra – all'immane catastrofe. Essi decisero di trasmettere la 'conoscenza' ai popoli primitivi della Terra, ma con un criterio diverso rispetto a come veniva impartita su Atlantide.

A quel punto della storia umana avvenne una divisione, la 'conoscenza' venne trasmessa attraverso due stirpi: da un lato la stirpe di Hastur e Cthulhu e dall'altro la stirpe di Ichtonh e Mithra. Personalmente provengo da entrambe le stirpi: da un lato faccio

parte della stirpe di Hastur e Cthulhu e dall'altro della stirpe di Ichtonh e Mithra.

Le due stirpi.

All'inizio dell'Età Intermedia, avvenuta circa 13.000 anni fa, Hastur e Cthulhu trasmisero quella 'conoscenza' – i Misteri dello Spazio e dell'Uomo – che sarà nota come "Draconismo"; invece, Ichtonh e Mithra trasmisero quella 'conoscenza' – i Misteri del Tempo e i Misteri della consapevolezza-percettiva – che sarà nota come "Nagualismo" e "Ixlanismo". Essi decisero di trasmettere i Misteri dell'Uomo in una versione ristrutturata rispetto a come veniva impartita su Atlantide. In pratica, l'arte di *cacciare* – facente parte di questi Misteri – venne inserita nei Misteri del Tempo.

Il secondo nocciolo conoscitivo: i propri maestri

Per quanto mi riguarda, tre furono i miei maestri e tutti e tre si presentarono a me nel loro terzo ciclo.

I maghi hanno tre cicli: nei primi due – apprendisti e maghi – sono esseri biologici, nel terzo non lo sono più...

Il lato destro: l'insegnamento riguardante il Tonal

Aleister Crowley fu il mio maestro per quanto concerne le prime sette Tradizioni esoteriche. Egli venne *in* me per darmi la *forza* di affrontare la pratica di tali Tradizioni, relative al Regno della Prima Attenzione. In pratica, la sua coscienza (spirito) fu inglobata da un campo di forza per preservarla dalla forza della dissoluzione... e al momento opportuno si manifesto *in* me.

Il lato sinistro: l'insegnamento riguardante il Nagual

L'oppositore della morte fu il mio benefattore e l'uomo dei sogni, il mio insegnante. Essi vennero a me per impartirmi gli insegnamenti del Nagualismo. Il primo mi diede un dono di potere,

relativo al Regno della Seconda Attenzione; il secondo, invece, m'impartì degli insegnamenti in *sogno*, riguardanti quattro Regni (Terzo, Zero, Quarto, Quinto). In pratica, essi assunsero un corpo *inorganico* (*shabodo acqueo* e *shabodo aereo*) e con esso vennero a me.

N.B. – L'uomo dei sogni è il don Juan di Carlos Castaneda.

L'aspetto centrale: l'insegnamento riguardante l'Ixlan

L'uomo dei sogni fu il mio maestro per quanto concerne l'insegnamento teorico dell'Ixlanismo, ma per quanto riguarda l'insegnamento pratico mi collegai alla conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito*.

Avvertenza

Qui, di seguito, vengono riportate molteplici conoscenze di don Juan – come riferite da Carlos Castaneda nei suoi libri – e alcune di esse da me perfezionate.

Il terzo nocciolo conoscitivo: la via del mago

La via del mago consente di superare gli ostacoli che si presentano sulla via magica, poiché la via del mago è uno stile di vita, l'unico deterrente alla paura e il solo canale che un mago possa usare per consentire al flusso della sua attività di scorrere liberamente.

La via del mago consente di trarre la spinta necessaria a procedere: il mago dalle proprie tacite convinzioni trae la spinta indispensabile a procedere, senza lamentarsi e senza alcuna necessità di elogi, silenzioso nel suo agire, efficiente perché non ha nulla da perdere e tutto da guadagnare.

La via del mago consiste in una struttura edificata per sostenere il corpo, la psiche e la mente dell'uomo nel suo ruolo d'iniziato alla magia, così da renderne più facile e significativo l'agire.

La via del mago è la gloria suprema dell'iniziato, il contributo più alto, l'essenza della sua sobrietà.

La Via del Mago

La via del mago – anche nota come la "via del guerriero" – insegna come mutare i propri comportamenti e le proprie reazioni e così si rinnova la propria esistenza, in altre parole si plasma la direzione e le conseguenze della propria vita, al fine di affrontare intelligentemente il mondo.

Coloro che percorrono la "via del mago" devono farlo nella maniera opportuna: devono essere vigili, devono avere rispetto, devono avanzare con assoluta sicurezza senza lasciare nulla al caso per incidere sull'esito degli eventi con la forza della propria consapevolezza e della propria inflessibile volontà.

La via del mago consente di essere senza macchia ai propri occhi, cioè di essere impeccabili nelle proprie azioni – fare del proprio meglio in qualsiasi cosa in cui si sia impegnati – e nel proprio sentire.

I maghi sono degli abili strateghi e le principali armi in loro possesso per esercitare la propria impeccabilità sono: il proprio controllo, la consapevolezza della propria morte, il proprio *intento* e l'accettazione del proprio destino.

I maghi sono metodici, razionali, esempi di sobrietà e, allo stesso tempo, sono del tutto liberi per aprirsi alle meraviglie e ai misteri dell'esistenza.

Il quarto nocciolo conoscitivo: la vita del mago

Il mago ("uomo di sapere e di potere") è un uomo che ha seguito fedelmente i sacrifici dell'arte di *apprendere* (la maestria della *consapevolezza-percettiva*), un uomo che – senza affrettarsi e senza esitare – è arrivato fin dove ha potuto nello svelare i segreti della conoscenza e del potere.

Solo da mago si può resistere sulla "via del sapere e del

potere", infatti, la vita del mago è una continua sfida e pertanto egli deve accettare la sua parte, qualunque essa sia, la accetta in assoluta umiltà, poiché accetta ciò che egli è, e non ne fa motivo di rimpianto ma di sfida.

La vita del mago

Il mago è al mondo, realmente, allo scopo di addestrarsi a essere testimone senza pregiudizi per svelare e capire il mistero di se stesso. È questa la meta più alta del mago che, per essere senza pari, deve amare la libertà e avere un totale distacco, un disinteresse supremo che gli consentirà di avere l'energia per essere libero.

N.B. – Il distacco del mago scaturisce non dalla paura o dall'indolenza, ma dalla convinzione.

La vita del mago.

La vita del mago non ha la possibilità di essere fredda, solitaria, triste, priva di sentimenti perché è fondata sul suo affetto, sulla sua devozione, sulla sua dedizione a chi egli ama... ed egli ama con infocata passione la Madre Terra, la matrice, l'origine di tutto quello che siamo; l'essere a cui tutti fanno ritorno.

La Madre Terra, questo essere vivo fin nei suoi reconditi recessi, capisce ogni sentimento del mago e gli accorda la sua protezione. È questa la massima predilezione del mago perché per lui non ci può essere amore più grande... ecco perché la vita del mago è colma fino all'orlo, e la sua condizione è di pienezza e completezza.

Solo l'amore per la Terra, questo essere meraviglioso, può concedere la libertà allo spirito di un mago, e libertà è gioia, efficienza e accettazione dinanzi alla propria sorte… quella di intraprendere il Viaggio Supremo.

Lo stato d'animo del mago che intraprende il Viaggio Supremo non è quindi segnato dalla tristezza; egli, anzi, è lieto perché si sente umile dinanzi alla sua grande fortuna, fiducioso che il suo spirito sia impeccabile e soprattutto del tutto consapevole della

propria efficienza e nell'aver esattamente valutato ciò che gli sta dinanzi...

La spina dorsale del mago.

La spina dorsale del mago è l'umiltà e l'efficienza: l'agire senza aspettare una ricompensa e far fronte a qualunque cosa si prospetti. Il mago non può evitare pena e affanno, ma soltanto evitare di indulgervi… la sua unica possibilità di riuscita sta nell'essere impeccabile e nel concentrare tutto il suo potere nell'esecuzione del proprio compito.

Ogni atto del mago è un atto di magia, un atto scevro da aspettative invasive, timori di fallimento, speranze di successo; scevro dal culto dell'ego. Tutto ciò che egli fa è estemporaneo, un'opera di magia in cui si apre totalmente e senza riserve agli impulsi dell'*infinito.* Allora si attuerà la promessa del *potere*... il passaggio per la *libertà*.

La sfida del mago.

Il mago è un essere pragmatico, non si lascia coinvolgere dal sentimentalismo, dalla nostalgia o dalla malinconia. Per lui esiste solo la sfida, la lotta senza quartiere, la lotta che non ha mai fine, eppure il mago senza tristezza e rimpianto non è completo perché senza di essi non c'è sobrietà, non c'è cortesia, infatti, la conoscenza senza la sobrietà e la saggezza senza la cortesia sono inutili.

N.B. – La differenza fondamentale tra l'uomo-mago e l'uomo comune è che il mago prende ogni cosa come una sfida, mentre l'uomo comune prende ogni cosa come una benedizione o una maledizione.

Il quinto nocciolo conoscitivo: la padronanza dell'intento

La padronanza dell'*intento* si basa, fondamentalmente, sul controllo del movimento e del fissaggio del *punto di unione*.

Per muovere il punto di unione

Per muovere il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* bisogna seguire un preciso *iter*, chiamato "il cimento".

Una vita d'impeccabilità (un utilizzo adeguato della propria energia) porta alla forza interiore, cioè ad acquisire la sobrietà (una naturale inclinazione all'analisi e alla comprensione) che consente di controllare (manipolare) il proprio *intento* (tramite la ripetizione diventa *inflessibile*). S'inizia con un comando dato a se stessi e poi s'interrompe il *dialogo interno* per raggiungere il *silenzio interiore*... e il *silenzio* all'energia interiore necessaria per muovere il *punto di unione*.

N.B. – Il comando si ripete fino a quando si tramuta nel comando dell'Aquila.

Per fissare il punto di unione

Per fissare il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* bisogna sviluppare il "controllo".

L'*intento inflessibile* (qualsiasi atto ripetuto costantemente) consente di fissare il *punto di unione* su una nuova posizione e ciò significa acquisire coesione e uniformità. La coesione è la forza che tiene insieme l'energia in una determinata forma e l'uniformità è la condivisione della stessa configurazione strutturale.

Il significato di impeccabilità.

Nell'inventario strategico del mago, l'importanza personale figura come l'attività che consuma la maggior quantità di energia e per tale motivo va vinta con il fine di ricanalizzare l'energia per affrontare l'ignoto. L'azione di ricanalizzazione dell'energia per il miglior uso del nostro livello energetico è l'impeccabilità.

Il mago non tiene niente per sé (della sua conoscenza ne fa ad esempio dei libri), svuota se stesso, una pratica magica che lo porta ad abbandonare la fortezza dell'ego (riflesso di sé).

N.B. – Il miglior uso del proprio livello energetico esige frugalità, sollecitudine, semplicità, innocenza.

Il significato di sobrietà.

Il mago definisce "sobrietà" questi tratti del carattere: avere forza interiore, possedere un senso di equanimità, un senso di serenità, di allegria, ma soprattutto avere una naturale inclinazione all'analisi, alla comprensione.

Il significato di silenzio interiore.

Per il mago il *silenzio interiore* è il punto in cui nasce ogni cosa e tutto ciò che fa lo guida verso tale stato che emerge solo se viene scosso profondamente... è questa la sperimentazione del terzo *punto di rottura* che consente di conseguire la morte della personalità. Subito dopo, il lavorio del *silenzio interiore* inizia... diviene cumulativo.

Il lavorio del *silenzio interiore* comincia con l'accumulo del *silenzio* che inizia ad agire nell'attimo stesso in cui si comincia ad accumularlo e tale accumulo avviene tramite la pratica della sospensione del *dialogo interno*, cioè tramite l'interruzione del flusso dei pensieri. In questo modo il *silenzio* è accumulato nella profondità dell'essere, in un nucleo che cresce con la pratica della sospensione, fino al momento in cui il *silenzio interiore* si manifesta spontaneamente.

Il significato di intento.

L'*intento* è la forza diffusa nell'*infinito* che mette il mago in grado di percepire. L'uomo acquisisce consapevolezza perché percepisce e riesce a percepire in conseguenza dell'intrusione e del peso dell'*intento*.

La "forza-volontà" – ossia l'energia impersonale derivante dalle emanazioni dell'Aquila – è responsabile dell'ubicazione del *punto di unione* dell'uomo e di conseguenza della percezione dell'uomo. L'aspetto della "forza-volontà" che mantiene fisso il *punto di unione* è la "forza" e l'aspetto che lo fa muovere è la "volontà".

Quando i maghi manipolano la "forza-volontà", la chiamano "potere" e quando manipolano la risultante delle due, definita

"amore", la chiamano "potere assoluto", così l'energia impersonale delle emanazioni dell'Aquila si trasforma in *intento* e in *intento* totale, l'energia personalizzata al servizio del mago.

Il sesto nocciolo conoscitivo: l'arte di giocare

L'arte di *giocare* è la più artistica delle arti magiche. Essa è l'arte del *giocatore* in *gioco*, ovverosia l'arte del *giocoliere*, dell'*artista* che si mette in *gioco* e che opera nel mondo con etica, senso estetico e ironismo (unione tra ironia e umorismo).

I cinque gradi di apprendimento di base

Nell'arte di *giocare* vi sono cinque gradi di apprendimento di base: logica, ordine, premura, rispetto e umiltà.

L'*artista-giocoliere* deve avere una mente logica e ordinata e deve essere premuroso, rispettoso e umile.

Il significato di umiltà.

L'umiltà del mago non è quella del mendicante. Il mago non abbassa la testa dinanzi a nessuno (a parte non lo debba fare per qualche particolare ragione), ma nello stesso tempo non permette che nessuno abbassi la testa dinanzi a lui. Il mendicante, invece, si butta in ginocchio e si umilia dinanzi a chiunque giudichi superiore, ma nello stesso tempo pretende che chiunque gli sia inferiore si umili davanti a lui.

I dodici gradi di apprendimento

Nell'arte di *giocare* sono presenti dodici gradi – livelli – di apprendimento: controllo, disciplina, distacco, decisione, equilibrio, astuzia, pazienza, gentilezza, indifferenza, tempismo, spietatezza e *intento*.

L'*artista-giocoliere* deve saper utilizzare in modo adeguato i dodici attributi, secondo la situazione da affrontare. In pratica

si utilizzeranno gli attributi più consoni.

Ad esempio, il mago potrebbe trovarsi nella situazione di dover utilizzare quattro attributi: astuzia, gentilezza, pazienza e spietatezza. In questo caso dovrà tener presente che l'astuzia non deve essere cattiveria: dovrà essere astuto ma simpatico; dovrà tener presente che la gentilezza non deve essere debolezza: dovrà essere gentile ma letale; dovrà tener presente che la pazienza non deve essere negligenza: dovrà essere paziente ma solerte; dovrà tener presente che la spietatezza non deve essere ferocia: dovrà essere spietato ma affascinante.

Il significato di spietatezza.

La spietatezza del mago – elevato livello di sobrietà – porta a essere duri, freddi, calcolatori e indifferenti, non più coinvolti dai problemi umani e quindi incapaci di provare compassione perché non si prova alcuna pietà per se stessi, poiché senza la forza propulsiva dell'autocommiserazione la compassione non ha più senso.

Il settimo nocciolo conoscitivo: lo stato di intensa percezione

Lo stato di intensa percezione è uno stato di "percezione alterata" in cui il *punto di unione* accende – nella bolla di *proto-energia* del mago – dei filamenti inutilizzati. In essi vengono immagazzinati, con maggiore intensità, informazioni ed esperienze. In questa maniera vengono create delle "isole di percezione" distaccate tra loro e dallo stato di percezione normale.

Quando il *punto di unione* ritorna nella posizione consueta – percezione normale – la mente è incapace di ricordare quanto è successo e ciò per il semplice fatto che il *punto di unione* non illumina più quei determinati filamenti. In definitiva, con l'uscita dalla consapevolezza intensa, quegli specifici filamenti non sono più messi in rilievo dal *punto di unione* e quindi si ritorna alla consapevolezza normale.

Solo in seguito, riportando il *punto di unione* nella precisa

posizione in cui si trovava, si può realizzare "il compito di ricordare", cioè la trasformazione da consapevolezza intensa a semplice memoria.

Il compito di ricordare

Negli ultimi 13.000 anni – dall'inizio dell'Età Intermedia fino alla fine dell'altro secolo – l'insegnamento del Nagualismo venne impartito da maestro ad apprendista su due livelli: le lezioni per il lato destro e le lezioni per il lato sinistro.

Nel lato destro – quello dello stato di consapevolezza normale – l'apprendista riceveva gli insegnamenti riguardanti i concetti e le procedure di base.

Nel lato sinistro – quello dello stato di consapevolezza intensa – l'apprendista riceveva gli insegnamenti più significativi e dettagliati.

Tale era la procedura, poiché vigeva la Tradizione orale, la trasmissione della Conoscenza "da bocca a orecchio". Affinché l'apprendista potesse ricordare tutto, correttamente, veniva messo in stato di intensa percezione.

Ai nostri giorni questa procedura è obsoleta, la Conoscenza può essere conservata nei libri.

Nello stato di consapevolezza intensa non c'è alcun valore di sopravvivenza, in esso si entra per sperimentare il secondo *punto di rottura*, ossia per conseguire la morte della psiche. Esiste, però, anche la possibilità di sognare in stato di intensa percezione e quindi, successivamente, di rivivere il sogno fatto. Ciò conferisce un senso di compattezza energetica tra i due lati (destro e sinistro) dell'essere.

L'ottavo nocciolo conoscitivo: la ruota del tempo

La ruota del tempo è connessa alla *ruota spaziale*, costituita da cinquantatré solchi che coesistono sul pianeta Terra.

Uno dei cinquantatré solchi è diviso in due parti: la prima

corrisponde a sei mondi in relazione all'elemento acqua e la seconda ad altri sei mondi in relazione all'elemento fuoco. In effetti, vi sono in tutto sessantaquattro mondi che possono essere visitati facendo girare la ruota del tempo.

La ruota del tempo

La ruota del tempo è simile a una ruota costituita da tanti solchi riflettenti. Le creature viventi sono costrette dalla forza della vita a vivere nel proprio solco. Lo scopo finale di un mago è imparare a mettere a fuoco la ruota del tempo per farla girare.

Mettere a fuoco la ruota del tempo significa concentrare la propria attenzione per farla girare, cioè per entrare in qualsiasi aspetto del proprio altro (corpo *inorganico*) e accedere nel Nagual (i mondi del lato sinistro).

Il significato di attenzione.

L'attenzione è arricchire (accrescere) la consapevolezza-percettiva attraverso il processo dell'esistenza. In definitiva, la consapevolezza-percettiva è la materia prima e l'attenzione è il prodotto finale.

La consapevolezza-percettiva degli esseri umani matura con il processo della crescita e nell'età adulta si tramuta in qualcosa di più intenso e complesso, qualcosa che i maghi chiamano "attenzione". In un certo momento della vita, quando l'uomo ha sviluppato l'attenzione, un certo numero di filamenti di un fascio delle emanazioni interne della bolla di *proto-energia* diventa più brillante, lo splendore acquista profondità, cioè si trasmette dalla superficie della bolla a un notevole numero di filamenti interni. A questo punto, lo splendore della consapevolezza-percettiva entra in una fase di cristallizzazione: quanto più pone in rilevo certe emanazioni, tanto più l'attenzione diventa stabile, si fissa.

Il nono nocciolo conoscitivo: l'arte di apprendere

L'arte di *apprendere* è la maestria della *consapevolezza-percettiva*. Il suo campo d'azione comprende le tre principali Tradizioni esoteriche: Draconismo, Nagualismo e Ixlanismo. In particolar modo, essa contempla l'Ixlanismo, cioè i Misteri della Quinta Attenzione (Terzo Dominio).

L'arte di *apprendere*, cioè la maestria della *consapevolezza-percettiva*, consiste nell'intendere e manipolare una serie di verità riguardanti la consapevolezza e la percezione, verità che sono ordinate con una sequenza precisa.

La prima verità sulla consapevolezza-percettiva

La prima verità sulla consapevolezza-percettiva afferma che tutto quello che esiste nell'universo fa parte delle emanazioni dell'Aquila… tutto è compenetrato dalle emanazioni, tutto è, in esse, come sospeso.

L'Aquila dimora al centro dell'universo ed è un campo di forza – a livello *sottile* di densità – di proporzioni immense, costituito da *proto-,energia*, cioè da energia primordiale: oscura (nera), luminosa (bianca) e totale (dorata). Essa è chiamata Aquila perché il campo di forza è *visto* dai veggenti come un'immensa aquila, metà nera e metà bianca, mentre la sua parte centrale – di difficile accesso al *vedere* dei veggenti – è di colore oro.

L'Aquila, eterna e immutabile, diffonde nell'universo un flusso costante di emanazioni fluide, chiamate "grandi fasce di emanazioni", gruppi di fibre fisse che appaiono diritte e che non ondeggiano come le altre energie presenti nell'universo. Tali fibre sono costituite da miliardi di filamenti consapevoli, vibranti e luminosi.

L'Aquila e le sue emanazioni sono una "forza" che si può percepire con tutto il corpo… una specie di presenza, una sorta di pressione, ma che in realtà non si può conoscere perché è l'inconoscibile.

La seconda verità sulla consapevolezza-percettiva

La seconda verità sulla consapevolezza-percettiva sostiene che l'uomo percepisce tramite i cinque sensi.

La familiarità dell'uomo con il mondo che percepisce lo forza a credere di essere circondato da oggetti che esistono per se stessi, così come lui li percepisce. In realtà, i cinque sensi dell'uomo sono molto limitati, sia rispetto all'ampia gamma del percettibile sia rispetto al fatto che è circondato da campi di forza (energia atomica) che i suoi sensi non sono in grado di percepire.

La terza verità sulla consapevolezza-percettiva

La terza verità sulla consapevolezza-percettiva dichiara che ogni forma di vita è avvolta in una bolla di *proto-energia*.

La bolla di *proto-energia* racchiude una minuscola porzione delle emanazioni dell'Aquila; ogni forma di vita è obbligata a captare una piccola parte di esse, senza neanche sapere quel che sono: ogni forma di vita esistente è fatta per captare una gamma definita di emanazioni.

La quarta verità sulla consapevolezza-percettiva

La quarta verità sulla consapevolezza-percettiva afferma che le bolle di *proto-energia* sono costituite da filamenti.

Le bolle di *proto-energia* degli esseri viventi sono costituite da miliardi di filamenti, filamenti interni alle bolle che sono perfettamente allineati con quelli esterni.

Le bolle di *proto-energia* sono dei microscopici punti di luce, uniti alle emanazioni infinite.

La quinta verità sulla consapevolezza-percettiva

La quinta verità sulla consapevolezza-percettiva sostiene che le emanazioni esterne esercitano una pressione continua sulle bolle di *proto-energia*.

Le emanazioni in grande dell'Aquila esercitano un'enorme

pressione sulle emanazioni interne delle bolle di *proto-energia*, però le superfici delle bolle isolano le emanazioni interne. Così, la pressione delle emanazioni in grande non può agire direttamente sulle emanazioni interne ma tende a fissarle, cioè a renderle più stabili affinché siano perfettamente allineate con quelle esterne.

La sesta verità sulla consapevolezza-percettiva

La sesta verità sulla consapevolezza-percettiva dichiara che il vero mistero è dentro e fuori di noi, tutto quello che si trova all'esterno dell'uomo, si ritrova al suo interno.

Gli esseri viventi contengono tutte le emanazioni presenti nella Terra... e la Terra è conglobata da gruppi di emanazioni, le grandi fasce.

Dire che le emanazioni in grande si trovano fuori dalle bolle di *proto-energia* degli esseri viventi è come dire che si trovano all'interno della bolla di *proto-energia* della Terra, ma in essa troviamo: il conosciuto, il preambolo dell'ignoto, l'ignoto umano, l'ignoto quasi incommensurabile e l'ignoto incommensurabile. E tutto ciò è contenuto nella bolla dell'uomo.

La settima verità sulla consapevolezza-percettiva

La settima verità sulla consapevolezza-percettiva afferma che nella bolla di *proto-energia* dell'uomo si trova una fascia che riguarda il conosciuto.

Nella bolla di *proto-energia* dell'uomo – si estende fino a circa un metro dal corpo fisico – si trova una fascia di luminosità ambrata, collocata sulla destra della bolla, se si guarda l'uomo di spalle. Essa corre verticalmente lungo tutta la bolla e la sua estensione va dalla superficie posteriore a quella anteriore.

La fascia di luminosità ambrata è conosciuta come "la fascia umana" perché contiene un gruppo di emanazioni concernenti la vita organica. Tale fascia riguarda il Primo Dominio (Tonal), costituito da un Regno: quello della Prima Attenzione. Però, la Prima Attenzione dell'uomo è posta sulla parte superiore della

fascia umana – dove è collocato il *punto di unione* – che riguarda la vita quotidiana, cioè quello che l'uomo riesce a percepire con i suoi cinque sensi.

L'ottava verità sulla consapevolezza-percettiva

L'ottava verità sulla consapevolezza-percettiva sostiene che vicino alla fascia umana della bolla di *proto-energia* dell'uomo vi sono altre fasce, che riguardano l'ignoto.

A sinistra della fascia di luminosità ambrata vi sono altre fasce concernenti la vita *inorganica*. Tali fasce riguardano il Secondo Dominio (Nagual), costituito da cinque Regni (Secondo, Terzo, Zero, Quarto, Quinto).

La nona verità sulla consapevolezza-percettiva

La nona verità sulla consapevolezza-percettiva dichiara che la fascia del Primo Dominio e le fasce del Secondo Dominio della bolla di *proto-energia* dell'uomo costituiscono un'unica grande fascia.

La fascia del Primo Dominio (Tonal) e le fasce del Secondo Dominio (Nagual) della bolla dell'uomo compongono un'unica grande fascia: la grande fascia umana, costituita da una parte organica e da una parte *inorganica*.

La decima verità sulla consapevolezza-percettiva

La decima verità sulla consapevolezza-percettiva dichiara che sulla bolla di *proto-energia* vi è un punto di assemblaggio percettivo che regola la percezione.

Ogni essere vivente ha un punto di assemblaggio – *punto di unione* – che enfatizza determinati filamenti della bolla di *proto-energia* e che gli regola la percezione.

Il *punto di unione* è come un magnete luminoso, irradiante un intenso splendore che raggruppa filamenti. Questi gruppi di filamenti sono allineati con le emanazioni in grande.

Sulla fascia di luminosità ambrata dell'uomo, a circa tre quarti di distanza dalla superficie inferiore della bolla di *proto-energia*, si trova il *punto di unione*. Tale *punto* – grande quanto una palla da tennis – è collocato all'interno della bolla, a fior di superficie e a una cinquantina di centimetri dalla punta della scapola destra. Esso è un punto d'intenso splendore circondato da un alone luminoso, indice di percezione e vita.

L'undicesima verità sulla consapevolezza-percettiva

L'undicesima verità sulla consapevolezza-percettiva dice che la bolla di *proto-energia* dell'uomo contiene la consapevolezza B.

La bolla di *proto-energia* dell'uomo contiene un nucleo luminoso – consapevolezza B – che la fa sembrare brillante, ma che in realtà è opaca.

L'Aquila concede la consapevolezza B – consapevolezza-percettiva di *proto-energia* – a tutti gli esseri consapevoli perché vivano e la arricchiscano con le esperienze di vita.

L'Aquila consuma la consapevolezza B, arricchita dalle esperienze di vita, solamente dopo che gli esseri consapevoli la abbandonano al momento della morte.

La dodicesima verità sulla consapevolezza-percettiva

La dodicesima verità sulla consapevolezza-percettiva dice che le emanazioni in grande dell'Aquila sono immense e che la Terra è attraversata da quarantotto fasce.

La Terra è attraversata da quarantotto grandi fasce di emanazioni che si conglobano attorno a essa, formando un'enorme bolla di *proto-energia* a forma sferica.

Una delle quarantotto grandi fasce di emanazioni – la grandissima fascia – produce bolle di *proto-energia* in rapporto alla vita organica e *inorganica*, altre sette producono bolle in rapporto alla vita *inorganica* e le rimanenti quaranta in rapporto alla sola struttura.

La grandissima fascia di emanazioni è costituita da sei Attenzioni, sei Regni numerati da zero a cinque. Inoltre, il Regno dell'Attenzione Zero, essendo inglobato nel Regno della Terza Attenzione, manifesta vita *inorganica* con bolle di *proto-energia* cupa, definita "aliena" perché differisce, per natura, dalla *proto-energia*.

La tredicesima verità sulla consapevolezza-percettiva

La tredicesima verità sulla consapevolezza-percettiva dice che la morte è un evento monumentale.

Al momento della morte di un individuo avvengono, in contemporanea, due fenomeni principali.

Il primo fenomeno riguarda il Primo Dominio, il Tonal, il Regno della Prima Attenzione. In pratica, il corpo fluidico dell'uomo si stacca dal corpo fisico, poiché viene a mancare il forte *magnetismo* che li tiene uniti. La coscienza, contenuta nella ghiandola pineale, passa dal corpo fisico a quello fluidico nel momento del distacco di quest'ultimo. A questo punto inizia il processo di decomposizione del corpo fisico che genera i vermi e il processo di decomposizione del corpo fluidico che genera le "larve". Come il corpo fluidico si decompone, così la coscienza esce da quest'ultimo e inizia ad ampliarsi fino a disgregarsi.

Il secondo fenomeno riguarda il Terzo Dominio, l'Ixlan, la Quinta Attenzione. In pratica, nelle emanazioni dell'Aquila vi è un'energia, chiamata "forza-volontà", che si manifesta in due aspetti: circolare ("volontà") e rotante ("forza"). E l'Aquila dà la vita tramite la forza circolare che si presenta come degli anelli iridescenti azzurri, mentre dà la morte tramite la forza rotante che si presenta come dei globi di fuoco. Queste due forze colpiscono incessantemente le bolle di *proto-energia* di tutti gli esseri viventi e quando la forza rotante le colpisce più forte di quella circolare l'equilibrio è spezzato, e subentra la morte. Nel caso specifico dell'uomo esiste una fenditura sulla bolla – all'altezza dell'ombelico – che viene spaccata dalla forza rotante e le emanazioni interne si accendono simultaneamente. L'enorme energia così attivata si

libera attraverso l'apertura spaccata: è la morte. In definitiva, la bolla di *proto-energia* si sfalda, il *punto di unione* si spegne e la consapevolezza B – contenuta nella bolla – s'involа verso l'alto, si amplia (la sperimentazione della Quinta Attenzione) e si disgrega. Tutto ciò accade sotto l'attrazione di un'immensa forza (l'Aquila).

La quattordicesima verità sulla consapevolezza-percettiva

La quattordicesima verità sulla consapevolezza-percettiva dice che il movimento del *punto di unione* dell'uomo produce un cambiamento nella percezione.

Il *punto di unione* dell'uomo può essere mosso dalla sua posizione consueta, modificando la sua ubicazione; se ciò accade, esso riunisce un nuovo gruppo di filamenti interni che si caricano di *proto-energia* in conseguenza all'intrusione dell'*intento*. A questo punto, i filamenti interni, così attivati, interagiscono con quelli esterni e la percezione dell'uomo cambia.

Il *punto di unione* dell'uomo è tenuto fisso dal *dialogo interno*. Se il mago, con il suo *intento* (forza di volontà), interrompere il *dialogo interno*... il suo comando diventa il comando dell'Aquila e il *punto di unione* si muove e si fissa in una nuova posizione.

La giusta comprensione della verità sulla consapevolezza-percettiva consente di capire che il *punto di unione* deve muoversi dall'interno per opera dell'*intento* del mago.

La quindicesima verità sulla consapevolezza-percettiva

La quindicesima verità sulla consapevolezza-percettiva dice che sulla fascia ambrata dell'uomo sono presenti delle posizioni indesiderate.

Il *punto di unione* dell'uomo può assumere sulla fascia ambrata delle posizioni da evitare, non raccomandabili, esse riguardano tre movimenti: due laterali e uno verso il basso.

I movimenti laterali sono uno spostamento del *punto di unione* sulla superficie della bolla di *proto-energia* lungo la fascia

dell'uomo, verso destra o verso sinistra. Si rileva che su entrambi i bordi della fascia dell'uomo vi è un deposito di pattume morboso: immagini ipnagogiche (allucinazioni). Sul bordo destro si trovano visioni di attività violente, delitti. Sul bordo sinistro si trovano visioni di spiritualità, religione.

Il movimento verso il basso è uno spostamento del *punto di unione* verso sinistra, in profondità e in basso (sulla schiena, all'altezza della zona ombelicale). Questa posizione implica una visione del nostro stesso mondo della vita quotidiana visto da una prospettiva diversa: quella della bestia.

La sedicesima verità sulla consapevolezza-percettiva

La sedicesima verità sulla consapevolezza-percettiva dice che sulla grande fascia umana vi sono molti punti che possono essere attivati.

La grande fascia umana della bolla di *proto-energia* dell'uomo è divisa in due parti: il lato destro (*tonal*) e il lato sinistro (*nagual*). Inoltre, al centro, vi è una sottile zona di confine (*ixlan*).

La prima posizione illuminata dal *punto di unione* si trova all'inizio della parte destra (il conosciuto) della grande fascia umana (organica- *inorganica*) ed è conosciuta come "ragione" (il Regno della Prima Attenzione). Procedendo verso sinistra si riscontrano diverse posizioni principali che non vengono di solito illuminate dal *punto di unione*, a parte la posizione nota come "dormiveglia" che viene qualche volta attivata e la posizione nota come "il mondo dei sogni" che viene attivata ogni qualvolta ci si addormenta e si sogna. Alla fine della parte destra della grande fascia umana (organica-*inorganica*) si trova, muovendo il *punto di unione* verso il basso, la posizione nota come "la bestia".

Nel confine (il preambolo dell'ignoto) della grande fascia umana, al centro, tra il lato destro e il lato sinistro, si trova la posizione nota come "il centrum" e, muovendo il *punto di unione* verso l'alto, si trova la posizione nota come "la libertà totale".

All'inizio della parte sinistra (l'ignoto umano) della grande fascia umana (*inorganica*-organica) si trovano diverse posizioni

principali che non vengono abitualmente illuminate dal *punto di unione*. La prima posizione che si trova è quella nota come la "zona sulfurea" (Regno della Terza Attenzione). Poi seguono, sempre procedendo verso sinistra, altre posizioni principali. Alla fine della parte sinistra della grande fascia umana (*inorganica*-organica) si trova la posizione nota come "il mondo soggettivo" (il Regno della Seconda Attenzione).

La diciassettesima verità sulla consapevolezza-percettiva

La diciassettesima verità sulla consapevolezza-percettiva sostiene che le quarantotto grandi fasce che attraversano la Terra producono contenitori colmi di emanazioni ma solamente otto producono contenitori con consapevolezza.

Nel Primo Regno della grandissima fascia troviamo l'uomo (regno umano) e altre forme di vita organica (regno animale e vegetale) e inorganica (regno minerale). In pratica, nel regno umano i terrestri possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di globo, sono coscienti e il loro *punto di unione* è collocato all'altezza del centro cardiaco; nel regno animale gli animali possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di bozzolo, sono coscienti e il loro *punto di unione* è collocato all'altezza del centro ombelicale; nel regno vegetale le piante possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di guscio, sono consapevoli e il loro *punto di unione* è collocato in relazione al centro genitale; nel regno minerale (inorganico) i minerali possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di vaso, non sono consapevoli e non possiedono il *punto di unione*.

Nei cinque Regni *inorganici* della grandissima fascia e nei sette Regni *inorganici* delle sette grandi fasce *inorganiche*, troviamo solo entità *inorganiche* che possiedono bolle di *proto-energia* a forma di ricettacolo, sono consapevoli e il loro *punto di unione*, che non possiede le caratteristiche peculiari di quello dell'uomo, è dislocato a seconda del tipo di entità.

Nei quaranta Regni di sola forma delle quaranta grandi fasce, troviamo solamente configurazioni di energia inanimata chiamate

recipienti (vasi) perché prive di consapevolezza.

La diciottesima verità sulla consapevolezza-percettiva

La diciottesima verità sulla consapevolezza-percettiva dice che il fine supremo del mago è di raggiungere la consapevolezza totale.

Il mago – nell'arco della sua evoluzione – ha trasformato la sua bolla di *proto-ene*rgia, l'ha compressa fino a ottenere la "forma umana". Egli è pronto a realizzare il suo fine supremo, raggiungere la consapevolezza totale (Quinta Attenzione) per sperimentare tutte le possibilità di percezione delle emanazioni della grande fascia umana (organica-*inorganica*) e conservare la propria identità (consapevolezza B).

Indice

Prefazione 5
Introduzione 7

Parte Prima
(Draconismo)

Nota introduttiva 13
1. Prima Porta 15
2. Seconda Porta 25
3. Terza Porta 35
4. Quarta Porta 49
5. Quinta Porta 63
6. Sesta Porta 75
7. Settima Porta 87
8. Ottava Porta 95
9. Nona Porta 103
10. Decima Porta 111

Parte Seconda
(Nagualismo)

Nota introduttiva 117
11. Il Regno della Seconda Attenzione 119
12. Il Regno della Terza Attenzione 127

13. Il Regno dell'Attenzione Zero 133
14. Il Regno della Quarta Attenzione 147
15. Il Regno della Quinta Attenzione 163

Parte Terza
(Ixlanismo)

Nota introduttiva 193
16. La Quinta Attenzione 195

Appendice

I nove noccioli conoscitivi 243

Prima edizione: 2020
Seconda edizione: 2021
Terza edizione: 2023
Quarta edizione rivista e corretta: 2024